PC - PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GAME BOY - ANIME

NecGamer

БЪЛГАРСКОТО МУЛТИПЛАТФОРМЕНО СПИСАНИЕ

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

РЕВЮТА:
MIDTOWN MADNESS 3
STATE OF EMERGENCY
PLANETSIDE
LOCK ON
NBA STREET VOL.2
RESIDENT EVIL:DA
VIRTUA FIGHTER 4:EVO
SUPER MARIO SUNSHINE

СПЕЦИАЛНО:
EYE TOY
NINJA ИГРИТЕ
ИСТОРИЯ НА КОНЗОЛИТЕ

ANIME & MANGA:
HELLSING, PATLABOR

ПРЕДВАРИТЕЛНО:
LORD OF THE RINGS: TWOTR, TRUE CRIME, TONY HAWK'S UNDERGROUND, SYBERIA II, BEYOND GOOD & EVIL, ROGUE SQUADRON III ...

стр.55
ПОПЪЛНИ И СПЕЧЕЛИ СТРАХОТНИ НАГРАДИ !!!

ЦЕНА 4.40
БРОЙ 4 | СЕПТЕМВРИ 2003
5 072101 378086

NINTENDO GAMECUBE

РАЗРАБОТВАНЕТО НА NINTENDO GAMECUBE
Е БАЗИРАРАНО НА ЕДНА ЕДИНСТВЕНА ЦЕЛ:
ДА БЪДЕ СЪЗДАДЕНА ПЕРФЕКНАТА СИСТЕМА ЗА ИГРИ.
ОТ НЕГОВИЯТ УНИКАЛЕН ДИЗАЙН ДО НЕГОВИТЕ ПОТРЕСАВАЩИ ИГРИ, СТАВА ЯСНО, ЧЕ GAMECUBE Е РАЗЛИЧЕН.
БЕЗ ЗНАЧЕНИЕ КАКВИ ИГРИ ОБИЧАТЕ ДА ИГРАЕТЕ, ВИЕ СЪС СИГУРНОСТ ЩЕ ГИ ОТКРИЕТЕ НА NINTENDO GAMECUBE.
ЦЕНА: 499 ЛВ.

125лв 125лв 125лв 125лв 125лв

XBOX

XBOX НА MICROSOFT Е КОНЗОЛА ОТ НОВА ГЕНЕРАЦИЯ
С МОЩНИ ХАРДУЕРНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОЗВОЛЯВАЩИ НА
ПРОИЗВОДИТЕЛИТЕ НА ИГРИ ДА ОСЪЩЕСТВЯТ СВОИТЕ ТВОРЧЕСКИ ВИЖДАНИЯ КАКТО НИКОГА ДО СЕГА,
СЪЗДАВАЙКИ ИГРИ, КОЙТО РАЗМАЗВАТ ГРАНИЦАТА МЕЖДУ ФАНТАЗИЯ И РЕАЛНОСТ.
ЦЕНА: 699 ЛВ.

125лв 125лв 125лв 125лв 125лв

PS2

PLAYSTATION 2 Е НАЙ-РАЗПРОСТРАНЕНАТА КОНЗОЛА ЗА ВИДЕО ИГРИ, С ПРОДАЖБИ НАД 50 МИЛИОНА В ЦЕЛИЯ СВЯТ. КОНЗОЛАТА ПРИТЕЖАВА ПЪРВИЯ 128 БИТОВ ПРОЦЕСОР, ИЗПОЛЗВАН В КОМПЮТЪРНА СИСТЕМА ЗА ДОМАШНО РАЗВЛЕЧЕНИЕ. НОВИЯТ ГРАФИЧЕН ПРОЦЕСОР ГАРАНТИРА ВПЕЧАТЛЯВАЩ РЕАЛИЗЪМ, СРАВНИМ С ИГРАЛЕН ФИЛМ. ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ЛЕСНА ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ, С ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА СВЪРЗВАНЕ С ИНТЕРНЕТ, ИГРИ В МРЕЖА И ГЛЕДАНЕ НА ФИЛМИ НА DVD, PLAYSTATION 2 Е ВАШАТА ВРАТА КЪМ ТРЕТОТО ИЗМЕРЕНИЕ.
ЦЕНА: 499 ЛВ.

ОТКРИЙТЕ СВОЯТА ИГРА И СВОЯТА ИГРАЛНА ПЛАТФОРМА В МАГАЗИНИ ЗА ИГРИ КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
СЛЕДЕТЕ МЕСЕЧНИТЕ ПРОМОЦИИ НА САЙТА НИ В ИНТЕРНЕТ WWW.BGSTORE.COM
КЪДЕТО И ДА СТЕ В БЪЛГАРИЯ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ ИЗБРАНИТЕ ОТ ВАС АРТИКУЛИ
ВЪЗМОЖНОСТ ЗА РАЗСРОЧЕНО ПЛАЩАНЕ НА РАВНИ ВНОСКИ ДО 3 ГОДИНИ

КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

ВАРНА
УЛ. РАЙКО ЖИНЗИФОВ 14, ТЕЛ. 607 974
БУЛ. КНЯЗ БОРИС I 65, ТЕЛ. 607 973
БУЛ. ОСМИ ПРИМОРСКИ ПОЛК (СРЕЩУ СТАДИОН ЧЕРНО МОРЕ), ТЕЛ. 300 558
WWW.BGSTORE.COM

СЪДЪРЖАНИЕ СЕПТЕМВРИ 2003

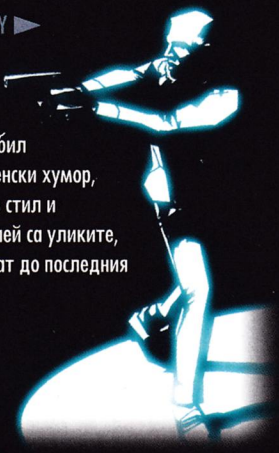
◄ 50 REVIEW
SOCOM: US Navy Seals
Не псувай когато си в средата на напечена престрелка... Може да те чуят!

28 FEATURE ►
Историята на конзолите
Мислиш си, че знаеш всичко за конзолите? Помисли си пак! Малкият ни урок по история ще те отведе във времето, когато броят на машинките е бил по-голям от този на игрите за тях...

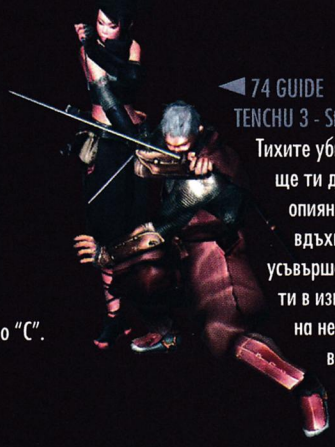
22 FEATURE ▲
За да си най-добрият на дадена игра не трябва да си само сръчен в пръстите. Вече ще ти трябва и физика, и красота, и някоя друга гъба за миене на прозорци...

17 PREVIEW ►
Beyond Good & Evil
Какво ще направиш, ако си похитен от извънземни? Какво ще направиш, ако научиш, че всичките ти познания са измислени? Какво ще направиш, ако те наемат да разкриеш голяма конспирация? Какво ще направиш, ако ти си последната надежда...?

20 PREVIEW GALLERY ►
XIII
Какво ще направиш, ако те обвинят, че си убил президента? :) Френски хумор, уникален комиксов стил и неповторим геймплей са уликите, които ще те отведат до последния хит на Ubi Soft.

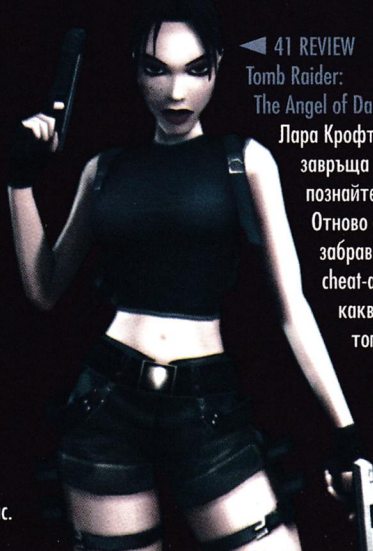


66 ANIME & MANGA ▲
Ако трябва с една дума да се опише Hellsing, то това ще е Стил, с главно "С".



◄ 74 GUIDE
TENCHU 3 - Stealth Kills
Тихите убийства ще ти докарат опияняващо вдъхновение от усъвършенстването ти в изкуството на невидимите войни

◄ 41 REVIEW
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Лара Крофт се завръща и познайте какво? Отново си е забравила nude cheat-а! За какво ни е тогава?!



37 REVIEW ▲
Planetside
Хиляди години Републиката на Тераните бе единствената господстваща сила, докато не бе изпратена експедиция през "дупката", за да колонизира новооткрит свят, наречен Ауракс.

ИГРИТЕ В БРОЯ

XIII 20, 21
Beyond Good & Evil 17
Brute Force 58
Call of Duty 18
Chrono Cross 73
Chrono Trigger 73
Driver 3 16
Dynasty Warriors 4 46
EyeToy Play 24
Fatal Frame 2 18
Golden Sun 64
Golden Sun: The Lost Age 64
Gothic II 39
House of the Dead III 57
Lock On 40
LOTR: The War of the Ring 10
Max Payne 2 12
Midtown Madness 3 59
NBA Street Vol.2 45
Neighbours from Hell 44
PSO Ver. I&II 60, 61
Pirate of the Caribbean 38
PlanetSide 37
Resident Evil: Dead Aim 44
Rez 70, 71, 72
Rogue Squadron III 15
SOCOM: US Navy Seals 50, 51
Space Channel 5 Part 2 54
Star Wars: KOTOR 32, 33, 34
State of Emergency 43
Suikoden III 47, 48, 49
Super Mario Sunshine 62, 63
Syberia II 14
Tenchu: Wrath of Heaven 74
The Italian Job 59
Tomb Raider: TAOD 41
Tony Hawk's Underground 13
True Crime: Streets of L.A. 11
Virtua Fighter 4: Evo 52, 53
WarCraft III: TFT 42

NeoGamer

Главен редактор: Павел Симеонов

Зам. главен редактори: Ивайло Коралски, Боян Бояновъ

Отг. редактор, дизайн: Христо Яваше

Изпълнителен дизайнер: Иван Стойнешки

Сътрудници: Борислав Жечев, Борислав Михайлов, Влади Юлианов, Гален Илиев, Дамян Михов, Орлин Ялнъзов

Аниме & Manga: Деница Геневска, Иван Попжелев

Реклама: Мартин Янев

Адрес:
Варна 9000, ул. "Баканович" 7
тел. 052 / 300660, 052 / 607906, 098 / 591520

E-MAIL: neogamer@gamersbg.com

Интернет Страница: http://www.gamersbg.com

Издател: "Медийна Къща" ЕООД

Разпространител: "Дженевра" ООД

Списание NEOGAMER е собственост на "Медийна Къща" ЕООД. "NEO-GAMER" е запазена марка на "Медийна Къща" ЕООД. Използването на материали от списанието под каквато и да е форма е забранено, освен в случаите, когато е налично писменото разрешение на издателя. Всички материали в списанието, артуорк, снимки, логота, девизи, шрифтове и други, са притежание на техните собственици. Списанието не носи отговорност за съдържанието на рекламните кирета, рекламните банери и рекламните страници. Списанието не носи отговорност и за промени в пусковите дати на игрите, направени от техните издатели.

Star Wars: Knights of the Old Republic

BioWare взимат всичко най-добро от типичните PC RPG-та и го приспособяват към Xbox...Резултата? Най-добрата Star Wars игра до момента!

СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСКА

DEMO: Lionheart ANIME: Blame, Hakkenden Legend, Hellsing, Macross Zero GAME MOVIES: XIII, Beyond Good & Evil, Dynasty Warriors 4, Fallout: Brotherhood of Steel, Fatal Frame 2, Golden Sun: The Lost Age, Lock On, NBA Street Vol.2, Rez, Rez Party, Silent Hill 3, SOCOM: US Navy Seals, Space Channel 5 Part 2, S.T.A.L.K.E.R., Star Wars: KOTOR, Super Mario Sunshine, True Crime: Streets of L.A., URU, Virtua Fighter 4: Evolution FUN: Bye GameCube, EyeToy, EyeToy Mad Man PROGRAMS: QuickTime 6, Div X 5.0.5 Pro OTHER: 68 Wallpapers, Screensavers

Найде всички на кино! Какво пък, един билет е само около 6 лева, а една игра е минимум десет пъти по толкова. А и от друга гледна точка, и без това само ни пробутват игри по филми, с които допълнително да ни изпразват джобовете. Е какво? Изброявам: Minority Report, Lord of the Rings, The Hulk, X-Men 2, Terminator, Enter the Matrix... списъкът е наистина брутално дълъг. Да не мятам и другия списък, съставен от филми по игри... Еми да, боклуци са. И игрите по филми, и филмите по игри. Това им е предназначението - да са лъснави боклуци. Винаги са си били такива... не си ли спомняте примерно "Сам в къщи" (Home Alone) от 80-те години? Тази игра никога нямаше да я играя, ако не голям фен на филма с лапето Кълкин.

Ама киното му е майната! "И никой не разбра - отива си лятото, идва есента", а скоро киносалоните ще са отново пълни...

Павел Симеонов

Subject: Prosto fen

...и фигурата обляна в светлина престъпи напред олюлявайки се. Постепенно започнаха да се открояват неговите очертания, очертания на същински бог и... ей, я чакай, какъв ти бог, този там е човек, виж му шкембето и чорлавата прическа. Ами естествено че е човек! Ти не знаеш ли, че програмистите са същински богове? Я по-тихо, че ще те затрие и пренапише като някой чистач на тоалетни. До къде бях, аха... в своята ръка, на чиято длан се виждаше един зачервен участък (от денонощното държане на мишката), по което си личеше, че е ветеран, държеше BFG, не, пушка, не бе, списание NeoGamer. Новото мултиплатформено списание. Че от къде другаде би могъл да получава информация за PC, PS, Xbox и др. наведнъж, нали трябва да види какво му е подготвила конкуренцията. Все пак човека трябва пари да печели и да храни това шкембе, докато създава някой нов енджин. Иначе ще му западне авторитета...

Хм, не се ли поотклоних малко? Аве хора, вие сте жестоки, ако не сте разбрали от намека ми горе. Най-накрая мога да кажа на някой в тази държава: Heal to you mighty creator of свястно мултиплатформено списание, което НЕ sucks. Радвам се, че се появихте на пазара. Вие донесохте нови рубрики, за които хората като мен мечтаят от много дълго време. Ако я карате в този дух можете да пожънете успех и радост в нашите души. И да ви кажа ли най-вече защо. Ами заради мангата! Нямате си на представа колко почитатели има в Стара Загора на нея. Така че не правете грешката да я махате. Карайте я все така уверено напред и ще си купуваме списанието с голямо удоволствие. Чао засега. Да знаете, че съм доста критичен и ако се издънете ще ви... пиша :).

P.S. Аве малко трудно се намират бройки тук, но се надявам с течение на времето това да се промени.

Да знаете, че вече си спечелихте фенове. От вас зависи те да ви останат верни. :)

Рафаел Чивиджиян

Хвала, хвала на такиви люде! Просълзиха ни се очичките, че и душичките след първия прочит на твоето писмо. За усърдието, което си проявил, получаваш номинация за "стилизирано писмо на годината"! Нямам какво повече да добавя...

Коралски

Subject: unnone

Здрасти пичове от моето любимо списание. Как я карате?

1. Искам да ме светнете малко повече около NFS Underground. По-точно около датата на излизане и дали Toyota Supra е единствената кола в играта и кои са моделите на другите коли от играта. По пустите му списания само Toyota-та, аз вече се отчайвам. Видях, че ще има коли, като Honda, Mazda, Nissan и Mitsubishi, няма ли по-подробна информация. Това, което имате в предвид под настройки и подобрения се нарича тунинг за тези, които не знаят.

2. Друго нещо е дискът - сложете autoplay, все пак да си имаме уважението.

3. Не пренебрегвайте компютърджийчетата, въпреки че аз не съм нито от тях, нито от конзоладжиите. Имам в предвид аз съм си gamer и харесвам както конзолите, така и компютрите, не като някои които твърдят, че всеки, който харесва конзолите е конзолен пръдльо. Изоставате малко с материала относно компютърните игри, вземете да понаваксате (не може да се разминете без критика). Аз не взимам отношение по въпроса 'щот уважавам всеки gamer, какъвто и да е той.

4. А да, щях да забравя - има ли някой от редакцията, който може да бие Боян на PS2 тупалка и ако има такъв, нека да ми каже, моля ви се. С най-добри пожелания се разделям с вас. (точка)

Murudakun

P.S. Всички мои приятели, които си купиха списанието ви, са възхитени и смятаме, че "You're simply the best"!!!!!!!

Твоето любимо списанието отговаря:

1. Дата на излизане - NG3, страница 30, а иначе:

Dodge Neon
Ford Focus
Honda Civic Si Integra RSX
Mazda RX-7 RX-8 Miata
Mitsubishi Eclipse Lancer
Nissan 240SX/Silvia (RPS13)
350Z Skyline GT-R (R34)
Subaru WRX
Toyota Celica GT-S
Supra

Всичко това в NFS Underground!

2. Именно защото те уважаваме не сме се възползвали от "екстрата" наречена autoplay.

3. Най-малко имаш право да съдиш това издание за пренебрежително отношение спрямо дадена геймърска машина. PC като платформа за игри е силно застъпена в концепцията на списанието и като такава, тя още дълго ще намира място, при това голямо на страниците на NG. Процесът на "изоставане" както ти самият се изрази, скоро ще бъде пресечен по безапелационен начин!

4. Преди да се захванем с идеята да се поборим с Боби на някоя тупалка първо му сипваме в чая малко успокоителни за да му се забавят реакциите и едва след това ни се появява желанието да се изправим пред безконечния му боен потенциал и да му вземем някой и друг рунд...

Коралски

Subject: PSX

Моля, помогнете ми!
От няколко месеца се опитвам да пусна едно PSX CD на мойто PC - името на играта
е "Virtual SEX", но не мога да намеря подходящ емулатор, моля насочете ме....

Стефан Стефанов

Охо, знам го аз най-добрия емулатор на "Virtual SEX", нарича се "Reality SEX" и можеш да го откриеш с помощта на най-близката девойка, която също се е запътила към него, но все още не е помирисала дирите му! Сигурен съм, че двамцата с нея ще го откриете много по-бързо, отколкото, ако действате всеки поединично. Успех в намирането й!

Коралски

Subject: Едно писмо и от мен.

Ъъъ....хъм, да. Здрасти! Ако кажа, че съм ви голям фен, ще ви излъжа. И не защото не съм, а защото списанието е твърде младо, за да има ГОЛЕМИ фенове. Все едно, имам и трите ви броя, и определено ми харесахте. Досега никъде не можеше да се намери КАКВОТО И ДА Е списание за манга, аниме и този вид игри. Но ето ви и вас. Писах ви и преди, но нещо ми се скапа мейла, та не получихте писмото, за това ви пиша сега. И тъй като погледна к`во съм написал досега, смятам да поподредя нещата.

1. Защо не направите една статия за онлайн манга комиксите. Веднага се сещам за Mega Tokyo и ако го знаете (а аз съм почти сигурен, че го знаете), е идеален пример.

2. Честно да ви кажа, се пообърках от третия брой. Че има статии за игри от E3, добре. Че са много, още по-добре, но честно да ви кажа, можехте да ги направите маааааалко по-дълги.

3. Та за диска. Донякъде е хубаво, че няма игри, а повече филмчета. Пък и не е необходимо в бъдеще да се слагат също, мен ако питате (а вие не ме питате J). Само ми е чудно какво ми трябва, за да гледам трейлъра Steamboy. Другите ги изгледах с Quick Time 6, но за него ми трябваше някакъв update.

4. Това е въпрос. Ъъъ, защо няма статия за манга в новия брой? Вярно, че има две статии за аниме, но все пак...

Е, май това е то. Надявам се да не се обидите или нещо такова. Много ще съм ви благодарен ако ми отговорите. Е, ЧАО!!!!!

Калин Кадиев

Слушай, никога не бъди голям фен на NeoGamer, добре би било да си просто редовен читател. Тогава мога да ти гарантирам, познавайки донякъде и хората, с които работя, че разстоянието между теб и нас ще се съкрати неминуемо. Ако беше обезумял фен, който ръси безумни хвалби без да се замисля дали те са реални или просто се опитва да ни обличе леко поизтърканите вече... клавиатури, то определено нямаше да получиш отговорите, които ще започнеш да преглеждаш след няколко мига.

1. Всичко зависи вече само от авторите на Аниме рубриката...

2. Едното е за сметка на другото. Ако за следващото E3 сме например вече 120 страници, то ти гарантирам, че дължината на материалите за изложението отново ще е такава, просто количеството разгледани заглавия ще е двойно повече.

3. Необходим ти е DivX - в диска към новия брой той е в наличност, имаш възможност да го изтеглиш и от: www.divx.com.

4. За да може този факт да ни принуди на увеличим любимата ти рубрика на 5 страници!

Коралски

Subject: 3-ti broi

Здравейте, не ми се иска да ви го кажа, но останах много разочарован от 3-ти брой! Уж бяхте мултиплатформено списание, пък наблегнахте на PC-то. К'во е туй CD, което може да се гледа само на PC? Би трябвало да сложите DVD диск, че да може да се гледа и на конзоли (както прави конкуренцията). Освен това статиите за PC са повече и са по-големи (не е честно). Не мога да разбера защо подкрепяте повече PC-то като и без това има 16 000 списания за PC? Не виждате ли колко много се търси списание за PS2 (защо не направите едно такова), така че не отписвайте "черната кралица". Бихте могли също да слагате 2 диска в списанието: за PC и за PS2. Не че имам нещо против PC-то, но прекалено много станаха списанията и материалите за PC, а PS2 феновете (никак не сме малко) са вечно ощетени :(, затова разчитат единствено на вашето списание за да прочетат и за в бъдеще да изгледат нещичко за любимата си конзола. Затова, ако станете (а май вече станахте) предимно PC ориентирано списание, ще разочаровате много ваши фенове. Май вече ви писна от хленченето ми, но имах нужда да споделя с вас недоволството си, нали за това е пощата. Ами това е от мен

P.S. и не забравяйте има само 2 вида игри : за PS2 и всички останали !

Атанас Божилов

Така, нека погледнем статистиката - 3 броя, 40 заглавия специално за PlayStation 2, прехвърляме поглед към бройката на разгледаните PC игри и с голямо учудване отбелязваме, че те също са 40 на брой! При това добави още 22 заглавия, ревютата или превютата, на които не са били специално за PS2, но самите те имат версия и за конзолата на Sony. Както сам виждаш, твоята любима платформа не само не е потънала в забвение, но дели първо място по популярност в страниците на списанието с геймърския мастодонт в България - персоналният компютър. Препоръчвам ти, когато занапред искаш да критикуваш някого за дадено нещо, обосновката за това, в какво се е провинила съответната медия, институция или дори твой другар, да бъде на лице.

Мислим за в бъдеще да заменим CD-то с DVD, но това изисква време, през което да се намери начин, вие, читателите на NG, да сте доволни от цената на изданието с прибавен към него нов медиен формат, а в същото време той да носи и някакви дивиденти за списанието.

П.С. Не забравяй, има два вида игри - такива, които си заслужават и такива, които не са ти в наличност...

Коралски

Sony вдигнаха завесите около PSP

Sony най накрая дадоха повече информация относно предстоящата джобна конзола PlayStation Portable, спомената за първи път на тазгодишното E3. Със своето PSP, Sony се надяват да вземат парче от царския пай на джобните конзоли, в момента напълно доминиран от GBA на Nintendo.

Според създателите му, PSP ще бъде почти толкова мощно, колкото самата PS2 конзола, разчитайки на два интегрирани MIPS R4000 процесора, единият от които представлява "PSP Media Engine". Засега не се знае какво точно означава "Media Engine", но почти със сигурност на новата джобна конзолка на Sony ще могат да се гледат филмчета!

Дискчетата, предназначени за конзолата, ще побират 1.8Gb и ще са регионално кодирани, т.е. игрите няма да могат да бъдат играни в континентите и държавите, за които не са предназначени. От графична гледна точка, Sony твърдят, че PSP ще поддържа 33 милиона полигона в секунда...

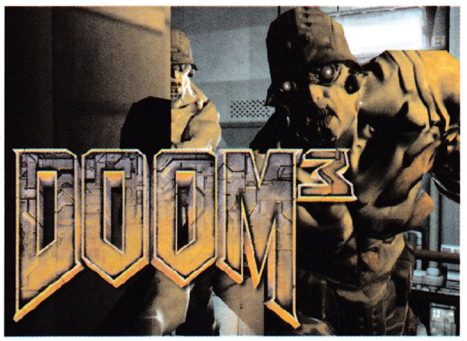
Контролите ще бъдат познатите ни от Dual Shock стандартни X, O, триъгълник и два странични бутона, заедно с аналогов стик а това е нещо доста нестандартно за подобен тип конзоли, разчитащи предимно на "кръстчето" d pad.

Официалната дата за промоцията на машинката е E3 2004, а първите игри за нея ще бъдат показани на Tokyo Game Show (през септември 2004).

Nintendo триумфира, докато конзолния пазар се свива

Sony отбелязаха 98% намаление в покупките на основните им продукти, измежду които и конзолата PS2, за първите шест месеца на 2003, в сравнение със същия период през миналата година. Според специалистите, минималното намаление в цените както на PS2, така и на Xbox, не е имало почти никакъв ефект. Изненадващо или не чак толкова, за същия период (януари юли 2003), Game Boy Advance бие по продажби PlayStation 2, формирайки 45% от конзолните продажби в САЩ. С пускането на уреда Game Boy Player, който позволява на играчите да се наслаждават на GBA заглавия на своята GC конзола, в началото на месец юли в Северна Америка, продажбите на Nintendo допълнително се увеличаха. От фирмата гигант очакват с предстоящото пускане на двата нови цвята (черно/червено) за GBA през септември, да се подсили още повече интереса около джобната конзола.

Фирмите разпространители на конзолни игри пък са убедени, че е наложително поевтиняването на трите основни конзоли (PS2, Xbox, GC), след като по последни проучвания продажбите им са спаднали с 30% в сравнение с 2002. След като Activision заявиха, че свалянето на цените е "наложително", от THQ предрекоха, че това ще се случи през есента с цел осигуряване на широк потребителски пазар в сезона, когато излизат едни от най големите хитове. EA поддържат тезата, че не може все още да се говори за поевтиняване на конзолите, имайки предвид примера на Nintendo. Японският гигант не намали цените на конзолите си, а започна да предлага безплатни игри в пакет с GC (или GBA). За момента реалистичен изглежда варианта цените на конзолите да бъдат намалени към края на годината, но финансовите специалисти твърдят, че нищо чудно през септември Xbox и PS2 вече да струват $149, а GC $99.



Нова година нов DOOM

Ron Doornik, президентът на Activision, заяви, че DOOM 3 ще бъде пуснат в началото на 2004, най късно през месец март. Възможно е доста от хората, които са си поръчали играта предварително, да бъдат разочаровани от тази новина, защото повечето подобни поръчки важат до края на годината, след което купувачите губят дадените пари. Но пък, от друга страна, можем поне да се надяваме, че играта ще бъде изпипана напълно, когато най накрая бъде пусната. За да не разочароват феновете, iD Software обявиха, че ще пуснат DOOM 3 Deathmatch Multiplayer на изложението QuakeCon 2003 (14 17 август).

GOOD >> Bring Nintendo to Life

Nintendo планират групата Evanescence да "Bring-не to Life" техния Nintendo Fusion Tour, който ще се проведе в Щатите в края на септември. На турнето са поканени и други новоизгряващи звезди, като например Finger Eleven или Cold, а на местата, където ще се провеждат концертите, посетителите ще могат да разгледат предстоящите GC и GBA заглавия.

GOOD >> Томи Версети напада Азия

Rockstar Games подписаха сделка с Capcom за разпространението на GTA 3 в Япония. Играта там се очаква ексклузивно за PS2 тази есен.

GOOD >> Хитовете нападат Xbox

Редица портове на хитови игри се очакват за Xbox. Първи, Atari обявиха, че ще разпространяват Unreal II: The Awakening вече и за Xbox, като ще се вземат предвид опциите на конзолата и Xbox Live. Друг PC хит, който ще се разпространява за Microsoft-ската конзола, е FPS-а Painkiller, който се очаква за Xbox през пролетта на 2004. В края на месеца от Activision пък заявиха, че Tenchu: Return from Darkness също се готви за Xbox, отново за пролетта на 2004.

GOOD >> The Return of the HaXoRz

Тия дни в интернет пространството се мотаеше трейлър от третата част на трилогията филми Lord of the Rings - The Return of the King. Но нещо не беше наред... нямаше нито дума за подобен трейлър на официалния сайт, а по-късно линковете изчезнаха и от другите сайтове... Очевидци недоволстват от качеството му, което е странно, имайки предвид факта, че въпросното видео най-вероятно е изтекло от превю кадрите, които ще бъдат включени в DVD комплекта на The Two Towers. Така или иначе, факта си е факт за тези, които са го гледали! Ура!

BAD >> Blizzard North се разпадна

Четири от основните фигури в Blizzard напуснаха в началото на месеца. Ерик Шефер, Макс Шефер, Дейвид Бревик (съоснователите на Blizzard North), както и Бил Рупър, се разделиха с компанията. Запознати с атмосферата в Blizzard в момента твърдят, че това до голяма степен се дължи не толкова на желанието на четиримата за ново поле за изява, колкото на несигурността, породена от предстоящата продажба на VU Games (собственици на Blizzard). Това се потвърждава и от изказването на президента на VU Games, Люк Валхал, който заяви пред Ройтерс, че продажбата оказва негативно влияние върху хората, работещи във VU Games.

BAD >> Freeman изпусна влака

Half-Life 2 официално беше отложен от Vivendi Universal. Играта няма да излезе на 30. септември, както досега беше планирано, а към края на годината. Засега от VU не са дали обяснение за забавянето.

BAD >> Activision наказа Viacom

Activision осъдиха компанията Viacom заради липсата на достатъчно добри и задълбочени Star Trek сюжети, върху които да се разработват игри. Така беше прекъснат договора между двете фирми, подписан през 1998 за милиони долари. Според фирмата-разпространител, Viacom са оставили Star Trek сериите настрана и за петте години са пуснали само един ST-филм, а рейтингът на поредицата непрекъснато спада.

BAD >> Кечиста Maxx Payne (Darryl Peterson) реши да съди Rockstar Games.

В списъка на подсъдимите са и 3D Realms, GoD и Remedy Entertainment. Иска е за $10 милиона, а претенциите - че тези компании са ограбили неговата самоличност, използвайки я в екшън-играта Max Payne.

RECON

Предстоящата GSM-конзола N-Gage ще бъде показана в 16 държави в рамките на европейското турне, организирано от Nokia. Началото му е на 6. август в Хелзинки, а краят - в Париж, на 4. октомври.

На 25. юли Ubi Soft официално закупиха студиото SOFTIMAGE|XSI, с чийто софтуер се надяват да подсилят предстоящия хит Prince of Persia: The Sands of Time. По-рано същия месец фирмата подписа договор с Адам Уест (Batman), Ийв (да, певицата Eve) и Дейвид Духовни (X-Files) за озвучаването на хита си XIII, който ще излезе през есента на 2003 за всички платформи.

Midway обявиха, че през 2004 за всички конзоли ще бъде пуснат remake на класическата аркадна игра от 1988, NARC. Заедно с него ще излезе и заглавие, базирано на анимационните серии Justice League, в което играчите ще контролират автентичните си комиксови любимци. Този месец пък Midway пуснаха на пазара нова колекция аркадни игри-класики - пакетът се нарича Midway Arcade Treasures и включва точно 22 популярни заглавия.

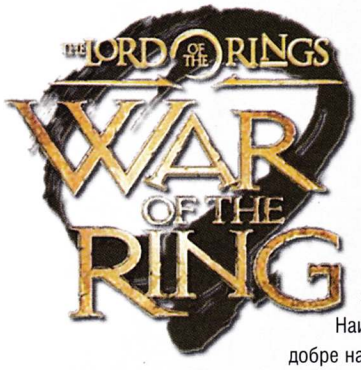
Йошики Окамото, който създаде хитови заглавия като Street Fighter II или Final Final, реши да напусне Capcom. Причината за това са "разногласия" по време на работата му във екипа. Според осведомени източници, плановете му от тук нататък са да създаде собствена компания, като е възможно тя да носи названието Game Republic.

Vivendi Universal Games пуснаха в ход неофициалния сайт на предстоящия action-adventure, The Hobbit. Адресът е http://thehobbit.vu-games.com/ и там можете да намерите screenshot-ове, видеота и статистика за играта, която ще бъде разпространявана от Sierra и ще излезе през есента за GBA, GC, PC, PS2 и Xbox. Въпреки опитите им да създадат истерия около предстоящото заглавие, VU Games обаче очевидно не са "най-апетитната" фирма-разработчик в бранша. Доказателство за това е факта, че game-отдела на Vivendi Universal Entertainment най-вероятно ще бъде продаден за сума, чувствително по-малка от $800 милиона (колкото компанията-майка очакваше за своето отроче) поради малкия интерес от страна на купувачите.

Sony подписаха договор с администрацията на Formula 1, като така осигуриха сериите Formula One за PlayStation 2. Първата игра от сериите беше пусната през юли. Концернът-производител на мобилни телефони Sony Ericsson пък включи специална версия на играта Tony Hawk 4 в софтуера на GSM модела T130. В нея играчите могат да се подвизават в четири типа игра (Tutorial, Single Session, Freeskate и Trick Challenge), като пълната версия може да се свали от Internet.

Platinium Partners преподписаха сделка с Полковник Джон Александър от US Army, който е един от големите оръжейни военни експерти в света. Според фирмата, това ще помогне да се създават все по-реалистични игри, благодарение на професионалния поглед и идеите на г-н Александър.

www.gamersbg.com



One ring to rule them all... One game to rule them all... За 4-ти път

INFO

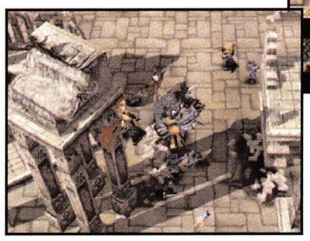
Производител: Liquid Ent.
Издател: Vivendi
Жанр: Strategy
Платформи: PC
Излиза: 28.11.2003

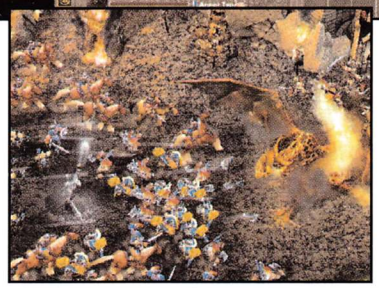
За да съм честен, целият този hype около LOTR започва сериозно да ми писва. Наистина, филмите са изключително добре направени и пипнати и предлагат няколко часа изпълнени с епоси, трагедии и хубави елфки, но цялата работа почва да се изтърква. Игрите от поредицата (засега 2, третата ще се появи скоро) са само част от грандиозния merchandise, и въпреки че не са лоши, не предлагат нищо особено, а и са копия на действието във филма. Но ето че иде и някаква свежа идея, а именно стратегията LoTR: The War of The Ring.

За моя изненада, тази игра ви дава възможност да пресъздадете по миниатюрни сражения (отсъстващи от филма), а не грандиозните и епични битки от втория филм. Това със сигурност ще направи геймплея далеч по интересен и вълнуващ, като по същото време ще ви позволи да демонстрирате стратегическите си умения в един малко по ограничен свят, ала Warcraft 3.

В играта дейно участие взимат героите на филма и в частност Леголас (елфченцитуууу... с лъка) и Арагорн (чувечиитуууу... с меча). Те ще функционират подобно на героите в една друга игра, която споменах, и ще имат разнообразни специални умения. Ще са далеч по интегрирани в мисиите от кампанията, отколкото в WarCraft 3 и с това на практика приликите между двете игри се изчерпват. Разбира се, герои ще има и за лошите, но техните имена вече не са известни (просто съвсем случайно ми хрумна, че единият ще е Саруман, а другият Урук хай, ама това е просто идея). Детайли за единиците все още не са разкрити, но аз съм убеден, че светът на LoTR дава достатъчно идеи за такива и създателите на играта няма да имат проблеми от тази гледна точка. Поне според мен, балансът ще е доста по трудната част, тъй като в голяма част от филма силите на злото имат предимство, а чудеса в компютърните игри стават само с "кът сцени"...

Създателите на играта твърдят, че тя се прави с ясната идея, че е малко по простичка като контрол от останалите стратегии на пазара. Надявам се това да не е някакъв странен начин да ни намекнат, че мисиите ще се състоят в щракане от точка А до точка Б и избиване на безмозъчно групирани противници. За съжаление, бивайки скептик по природа ми се струва, че играта ще е възлесничка (защото трябва да се правят ПАРИ), просто за да се угоди на негеймъра ската аудитория на играта.





Геймплеят в основата си ще е класическият за жанра събирай ресурси, строи сгради, направи си армия и я вкарай в мелето. Разбира се, ще има и мисии, в които контролирате само ограничена армия. Като цяло по отношение на структура и архитектура LOTR: WoTR няма да предлага нищо ново и ще залага на отъпкани пътеки. Принципно поне аз не виждам нищо в лошо това.

Енджинът в момента е в процес на разработка. Картинките изглеждат изключително красиво и сякаш успяват да уловят атмосферата на книгата и филма. Въпреки това, пейзажите на тях изглеждат някак си ръбести и недодялани, но се надявам, че до излизането на играта тези недостатъци ще бъдат оправени. Според очевидци, ефектите при появата на някои от призованите единици на "лошите" са съпроводени с прекрасни ефекти, но пак според очевидци, графичната машина има нужда от доизкусуряване и оптимизации, а пък и съм сигурен, че авторите ще се опитат да намалят системните изисквания до минимума, така че по голям брой геймъри да могат да се насладят на творението им, и съответно повече пари да се насладят на джобовете им.

Като заключение ще кажа, че LoTR: WoTR се очертава да бъде една стабилна стратегия, която по никакъв начин няма да разочарова и има някакви шансове да се превърне в изненадващия хит на сезона. Играта се очаква в края на тази година, но е възможно излизането и да съвпадне с новия филм от LoTR.

Орлин Ялнъзов

TRUE CRIME STREETS OF LA

Снайперистът, който се цели между очите на Tommy

INFO

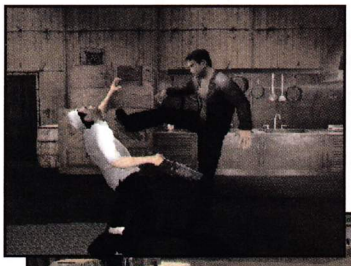
Производител: Luxoflux
Издател: Activision
Жанр: Action
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: 19.09.2003 (USA)

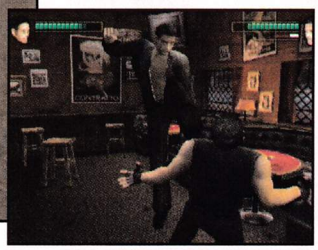
Tommy Vercetti? Абе, тоя пич май го знам, не беше ли тоя тарикат едно хлъзгаво и нагло момче, което се издигна до мултимилионер? Италиански капо станал във Vice City тоя? Мое, не'ам спомени, паметта ми е къса, щото тука при нас добрата памет не е здравословна, пич! Ха, ама чак такава клечка да е, не вярвам , баси... 'Ми ти чувал ли си за едно наше момче от Ел Ей, Nick Kang? Не бе, не ми е паднало ченето (глей к'ви яки златни зъби си метнах отпред, а!), то самото име си е егати неприятното, но тоя е пичага на място! Голям нервак си пада, вади ютията с повод и без повод, омекотява кратуните на най отраканите мутри из Анджелис, ама някой изписка на умряло, та го изритаха тоя от полицейското... Не, Nick не стана килър, а почна да бачка за едно тайно елитно отделче, което тероризира всякакви криминални отрепки. Хитрото копеле така се вманиачи в ролята си на извратено полицейско хахо под прикритие, че вече хич не му дреме на страната на закона ли действа, или просто рита пъпчиви мафиотски задници за личен кеф.

Кво му е специалното на Nick Kang, ли? Абе тоя е лудо шибано копеле, побъркан фен на разните му там долнопробни екшъни. Дай му на хлапето преследвания с коли, престрелки, юмручно налагане... Хехехе, пички също му дай! То не че си няма фенка, която си е лика прилика с него...Чакай, ше стигна и до нея, мно'о си любознателен, бе, такива като тебе стават циментови килимчета за океанското дъно, не са пали, че ше те запалят! Та Nick пуца кат' снайперист, шофира кат' професионалист и се бие кат' каратист. Е, т'ва последното още не е много сигурно, щото доста дървено го дава пичът из разните му там трейлъри, но има време, мое пък да се оправи момчето!

Kang е истински екшънмен, туй руска мафия, туй китайски престъпен синдикат, нищо не мое да му се опре! Нещо, свързано с баща му, има лични сметки за уреждане пичът. Та момчето търчи из цели 300 квадратни километра от истинския Ел Ей (ако живееш някъде там и чуеш яко набиване на спирачки и изстрели, т'ва ще да е наш Nick, да не се шашкаш, мой). И копелето не действа праволинейно, а изпълнява разни задачи и поръчки, а когато изпорти нещо, това се отразява на по нататъшните му планове. Мдаа, това в края на краищата може да доведе до различен край, не мислиш ли? Така си е, тука почва да мирише на яко и разнообразно екшънче за пълнолетни, а?

Оу кей, време е да те светна и за някои други действащи лица, стига съм ти дрънкал за тоя Kang! Първо искаш за фенката му, "фенки, фенки", а? Хитрец си ти, пич, ама и аз не съм красив... Пичката намбър уан се казва Rosie, малко тъпичко име, май. Щото хич не приляга на латинската фурия, която е винаги готова да постреля наравно с онзи, Nick. К'ва й е професията, ли? 'Ми тя е бившо гангстерско момиче, което винаги е карало през просото в източната част на Ел Ей. Ийстсайдът руулс, копеле! Един ден пред красивите очи на пичката нек'ви бандюги опуцват нейната сестра и Rosie решава да тегли черта на живота си. Не бе, не се мята със салто мортале от моста (макар че т'ва би било егати атрактивната гледка), а постъпва в колеж, после става кука в L.A.P.D. Хехе, ако не си виждал засукана кука, voila! Мацето дава акъл на Nick и спомага за опазването на задника му да не го напълни някой с олово. А всъщност, май да знаеш само за нея ти е достатъчно засега...



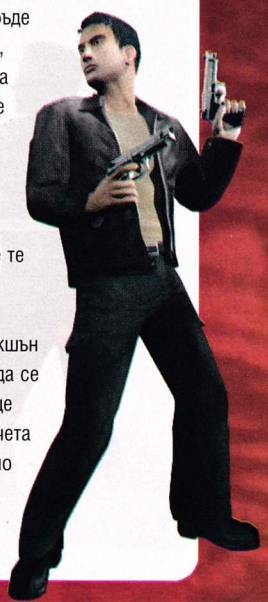


Като се позамисля, нещо май графиката поиздиша, мой. Абе, не че е нек'ва отврат, ама игрушка с такива големи мераци като True Crime трябва да ни предложи красоти поне от ранга на Vice а, нали? Е, има време братоците от Luxoflux да доизпипат графиката на своето творение, щото ше е тъпо тя да провали задаващата се гранд тефт балтия, егати. Сега пък ше ти снеса туй онуй за озвучаването, то направо е издигнато в култ!

Най напред почвам с новината, че професионални актьори се грижат за максимално реалистичен лаф. И то какви актьори, мой! Почваме от Christopher Walken, който дава гласа си назаем на дъртото, вряло и кипяло ченге George. Пичът има монолог в началото на играта, както и в нейния край при различните й превъртания. Безжалостният руски главорез Rocky се озвучава от Gary Oldman, представям си к'во яко звучи тоя пич (нема шушу, нема мушу!). Латинското гадже Rosie мърка с медения глас на Michelle Rodriguez, Michael Madsen се прави на Rafferty, а главният тарикат в играта Nick Kang рапира с помощта на Russel Wong.

А сега да те попитам нещо искрено и лично, мой... Абе ти изчете ли всичките тея шитс от началото дотук, а? Ако наистина си стигнал(а) до тези последни редове, търпението ти ще бъде възнаградено, добричък (или добричка) си ми тиии! Аре, наостри си слуха като касапски сатър, ето я и основната новина, която дава пълна представа за геймплея на True Crime: Streets of L.A. играта ще отразява света и визията на класически черен роман изнемогваща полиция, всесилни престъпни босове, убийства, разни тарикати, безнадеждност и едно две ченгета, които са сами срещу всичките мафиоти и гангстери. И накрая ще те зарадвам, че се предвижда благинка тип "bullet time"!

Очертава се страхотна игра за мен и теб, за всички фенове и фенки на черния роман, на здравия екшън от трето лице и на яките коли и пушкала! Остава само да се надяваме някой да не оплеска нещо, за да намажем още един готин екшън, мой! Щото ние сме мно'о точни момчета и момичета и заслужаваме само най доброто, мой, само най доброто!



Боян Боянов

www.gamersbg.com

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Винаги има време за отмъщение

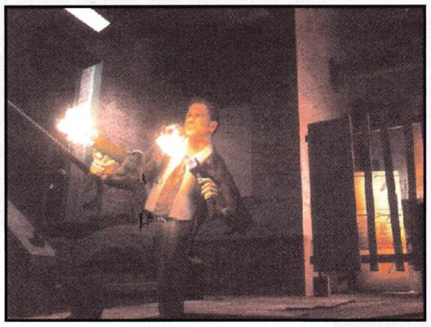
INFO

Производител: Remedy
Издател: Take 2
Жанр: Actoion
Платформи: PC,PS2,Xbox
Излиза: няма дата

Късна есен... Облечен в любимия черен балтон, моя милост се разхожда из улиците на Ню Йорк. Вятърът упорито развява врьхната ми дреха, която мете златния килим, постлан върху прашния асфалт. Ех, не е ли странно само, колко пусти могат да бъдат улиците в един мегаполис! Крачиш и се чувстваш сам със своите мисли, заобиколен единствено от сивата урбанистична джунгла и танцуващите из нея листа... Или почти сам. В далечината се задава странен силует. Още един привърженик на дългите палта, който крачи бавно, наперено, но и някак си безжизнено. Бих подминал непознатия, обръщайки му внимание само с крайчеца на периферното си зрение, ако силуетът му не придобиваше все по-познати форми.

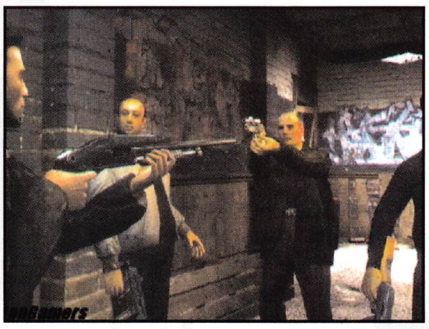
И познайте кой се оказа, че крачи срещу мен... Да, приятели мои, това беше самият Max Payne. Малко поизморен, с очевидно променена физиономия... но, все пак, господин Payne. Честно казано, промените в него не бяха една и две... Преди всичко ми направи впечатление набръчканото му, сериозно лице, което изглеждаше някак си състарено. Питах го защо се е спаружил така, а Макс с подобаващ дръпнато-ироничен тон ми отговори: "Ха да изтрепа твоето семейство и ти да трьгнеш да си отмъщаваш наред, па да те видим след две-три години на какво ще мязаш!". И ми подшушна, че в популярната игра, посветена на него, персонажът му вече няма да се играе от Sam Lake, макар че гласът му отново ще бъде "изимитиран" от James McCaffrey. Саркастичният му коментар по темата беше: "Apparently, Sam won't be hitting the road as Max anymore...".

Що се отнася до хавайската дрешка на Макс, тя също е изчезнала. Обяснението на стария ни познайник е, че сега не й е сезона. През The Fall of Max Payne - есента (а не падението), Макс е предпочел изтупана, официална бяла риза, но както вече отбелязах, поне не е зарязал палтото си. Твърди, че Mona Sax така повече го харесвала... Да, същата Mona Sax, която уж била умряла в асансьора. Къде ти... умряла... напротив, момичето си било доста живичко и всичко в новата игра се въртяло около любовната авантюра между тях двамата, гордо заяви г-н Payne. Освен нея, в MP2 отново ще се завърнат "стари познайници, които не са гушнали букета в предишната част на играта", както самият Макс се изрази. Той ми разправи и за нещо друго от скорошните си авантюри, които се документират в предстоящата игра - каза, че отново е бил обвинен в убийство на колега... но този път се признал за виновен. Имайки предвид какво се е случило с него, Payne смята, че мотото на играта (а именно, A Film Noir Love Story) е съвсем уместно...



Оказа се, че Макс е доста наясно с това, как стоят нещата около предстоящата игра, отразяваща изявите му. Май че екшън героят има връзки с екипа, разработващ играта, или поне някой му подава солидна доза вътрешна информация. Той ми заяви с каменно изражение, че заглавието 100% ще излезе до края на 2003 за PC, продуцирана от 3D Realms и издадена от Take-Two. Евентуалните конзолни версии за PS2 и Xbox могат да се очакват през 2004, но феновете на Nintendo хич да не се точат, защото Макс нямало да има изяви на GameCube. За сметка на това, той сподели с мен, че феновете на Linux ще могат да се радват на game-варианта на авантюрите му, защото играта ще може да се играе посредством Linux Windows Emulator. Multiplayer обаче напълно ще липсва - спецификите на играта не го позволявали. Макс каза също, че за играта Remedy използват физичния engine на Havok2, с който били доста запознати - затова и играта щяла да излезе толкова скоро. Ефектите в Max Payne 2 обаче щели отново да бъдат правени с помощта на усъвършенствания и модернизиран engine MAX-FX. Господин Payne демонстрира запознатост със съвременните компютърни параметри, заявявайки, че "неговата" игра няма да "изцежда" напълно компютрите, а ще има нормални за времето си изисквания, което вероятно означава 1.2Ghz, 256Mb RAM и 64Mb VRAM.

Задълбавайки в спецификите на предстоящата игра, Макс ми разказа, че не само героят му ще бъде изигран от друг актьор, а и поведението му на екрана щяло да бъде "по-допустимо", по собствените му думи. По това, което аз видях, поне походката и изражението му доста са се нормализирали... Що се отнася до говора, според Макс, във втората част на играта вече ще се използва синхронизиран графичен модел. Поне едно нещо обаче се е запазило - рефлексите на г-н Payne, които са все тъй котешки, дори и в добрия стар BulletTime. Апропо, Макс твърди, че Remedy са доразработили BulletTime-а и са вкарали доста нови движения, които били вече запазени "Payne" марки. Показа ми една-две хватки, след което ме погледна самоуверено, оправи вратовръзката си, и тъкмо когато очаквах ироничният господин да изръси нещо от сорта на "Hasta la vista... baby", той просто ми кимна за последно, бавно закрачи напред и не след дълго се изгуби нейде из мъглата.



- Борислав Михайлов

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Той ПАК се завръща... с нови трикове в своя ръкав

INFO

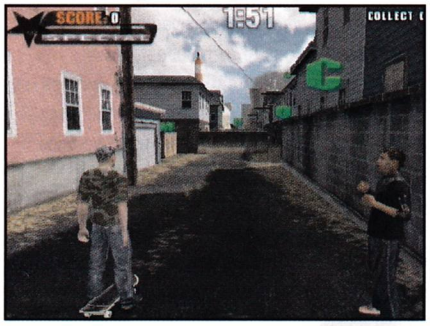
Производител: Neversoft
Издател: Activision
Жанр: Sport
Платформи: PS2, Xbox, GC
Излиза: Октомври 2003

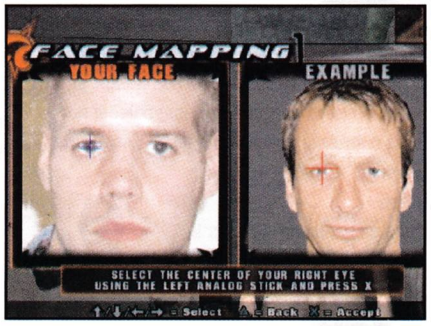
"Широките дрехи, неразбираемия за околните жаргон и твърдата музика са част от характерните за скейт културата неща. Скейтърите са част от "независимата" младеж. Техният уличен спорт карането на скейтборд (дъска с 2 колела) е изключително трудно начинание, изискващо дългогодишен опит, физическа сила и елегантност."

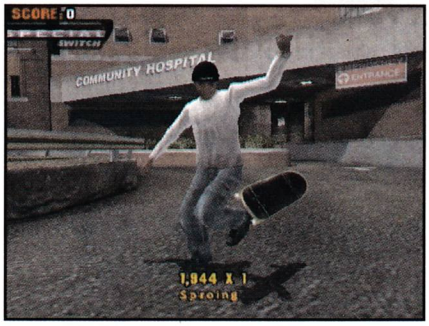
Предполагаем тъпанарски текст за скейтбординга прожектиран пред 80 годишни баби за развлечение в автобуса по пътя за гробищата, където е "дядото"

Горното няма нищо общо с действителността на Tony Hawk's Pro Skater сериите. Известният скейтър, превърнал се в икона за гейм индустрията, наложи нови стандарти в скейтинга. Същото сториха и Activision, превръщайки популярния спортист в запазена марка за феноменални серии от трикове, които често влизат в противоречие с физичните закономерности, но със сигурност носят наслада на всички сетива. Серията е безспорен лидер в симулациите (макар да не е особено реалистична) на екстремни спортове (поне по продажби) и логично стигаме до петата й част.

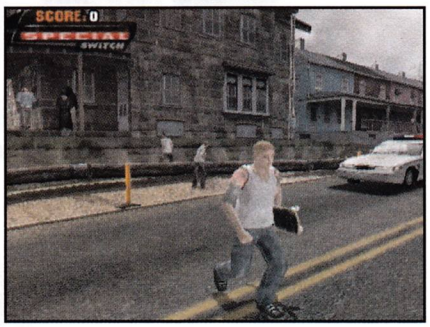
Както си личи от заглавието, новата част на сериите ни отвежда до не чак толкова mainstream частта на скейтинга и ще имате възможността да се превърнете от мижитурка в звезда. Това е причината думите Pro Skater да отпаднат от заглавието. Поне според предварителните информации за играта, вашият напредък не е "изкуствен" и ще се ръководи от някаква история. Надявам се тя да не наподобява "дълбокият и изпълнен с изненади и напрежение" сюжет на TOCA Race Driver, но дори и да е само за пълнеж, сюжетът ще представлява свежа добавка към света на играта.

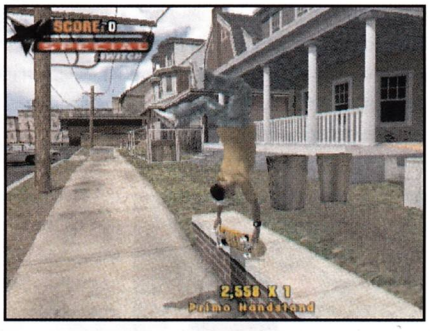






Може би най интересната новост около THUG (съкращение от Tony Hawk's Underground) е възможността да вървите насам натам без скейтборда си. Ще можете да се катерите по стълби и дори да се изживявате като цирков акробат висейки от разни тръби и прочее. Поне според мен, това ще внесе много нови и свежи идеи в триковете ви. Нивата ще са огромни и дори са предвидени коли (без майтап), за да се придвижвате насам натам. Имам странното усещане (интуиция), че това ще ви позволи да разбутате околната среда, като по този начин нови трикове ще бъдат възможни. Това е само мое предположение де, не ми имайте много вяра...





Логично, след като ще започвате като начинаещ скейтър е ясно, че ще трябва да си направите такъв. Ще бъде предвидено сканиране на лицето, за да вкарате собствената си мутра в играта. Имайки предвид огромното количество аксесоари и екстри при създаването на играч в предишните серии, просто не виждам с какво могат да ни изненадат Activision поне в това отношение, но така или иначе, възможността да играеш онлайн със собствения си лик, е повече от предизвикателна и апетитна.

Друга новост за феновете на скейтинга е възможността да създавате свои собствени трикове. Не говоря за модификации на предишни такива, а за абсолютни нови, диви изпълнения. Методът на създаването на гореспоменатите се нарича keyframing и се надявам, че интерфейсът ще е достатъчно интуитивен и ще позволи на геймърите да развинтят фантазиите си.

Надявам се също, че онлайн играта ще е на ниво, тъй като това беше една от най веселите части на предишните Tony Hawk's игри. Притежателите на PS2 с интернет адаптер и Xbox (с Xbox Live акаунт) също ще могат да се насладят на онлайн функциите на играта, които със сигурност ще са поне на нивото си от предишните 4 игри (да се чете: феноменални).

Разбира се, THUG е в много начален стадий на разработка. Все още няма ясна дата, на която да очакваме заглавието, но съм сигурен, че феновете на експлозивните трикове ще бъдат доволни, когато играта излезе. А дотогава дерзайте, THPS4 си е достатъчно добра за да ви държи заети...

Орлин Ялнъзов

www.gamersbg.com

www.gamersbg.com

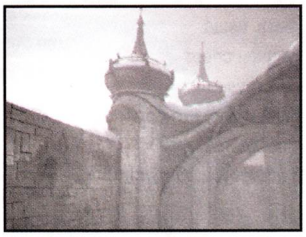
Syberia II

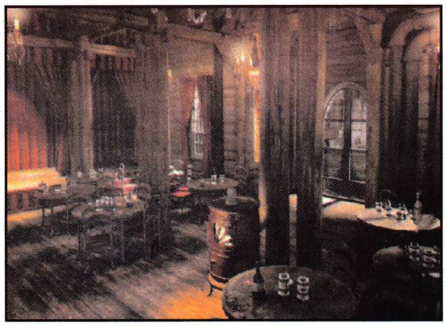
Мамути ли? Да, още са живи!

INFO

Производител: Microids
Издател: Microids
Жанр: Adventure
Платформи: PC, PS2, Xbox
Излиза: 31.10.2003

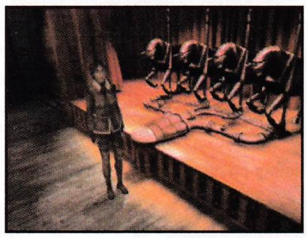
Ерата на класическите двуизмерни куестове завърши отдавна и вече е време PC геймърите да се примирят с реалността. Свърши. Факт е. Въпреки това обаче, приключенските игри (триизмерните. Двуизмерните са МЪРТВИ) имат бъдеще. Съвсем ясно доказателство за това е миналогодишния шедьовър на Microids - Syberia, който доказа, че гейм-студията все още имат какво да покажат на жадния за мисловна дейност геймър.





Първата игра се развиваше в сюреалистичен свят, в който механиката играеше важна роля. Вие поемахте ролята на Кейт (Бояне, ако четеш това не се сърди, накараха ме!) "Арчър" (според колегите от PCC...) Уолкър, която се занимаваше с адвокатльк и обикаляне на интересния свят на играта в опити да открие наследникът на една умряла аристократична дама. Играта постигна феноменален успех и дори бе транслирана за PlayStation 2, където се продаде задоволително добре.

Художниците, които работят върху играта са доказали се имена и по всичко си личи, че можем да очакваме отново да се потопим целите в атмосферата на света на Syberia. Действието се развива на север, през суровата зима, като и този път сюрреализма на играта е обвит в белотата на зимата. Както и в предишната игра, светът е луднал по механичните играчки и можем да очакваме механика на заден план.



Играта ще е разделена на 4 части, всяка от които - все по на север и със свои собствен, уникален вид и архитектура. Ще видите моделиран цял руски град (фиктивния Романсбург), като скрийншотовете показват, че архитектурата е на феноменално ниво. В края на играта ще можете да видите и самата Syberia, която за сега е обвита от авторите в мистерия и никаква информация не е издадена на медиите.

Кейт ще изглежда по коренно нов начин и цялостната механика на светло-отраженията и светлосенките в играта е преработена, което ще доведе до увеличаване на драматизма и

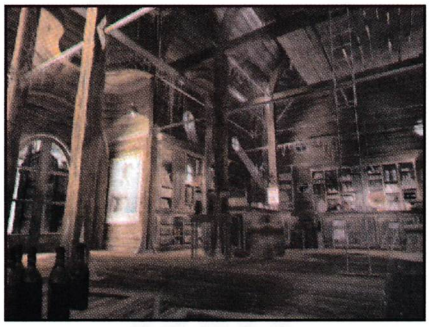
съспенса, както и до въвеждането на някои кинематографични похвати в играта. Камерата вече няма да е фиксирана и ще бъде използвана за постигането на неща, които принципно можем да видим само в касовите холивудски филми.

Авторите обещават, че като трудност, приключението ще е на нивото на първата серия, т.е нито невъзможна, нито твърде лесна. Оригиналното заглавие предлагаше доста часове геймплей и съм сигурен, че авторите няма да се изложат и дори ще се опитат да надминат себе си, въпреки че гаранции няма. Все пак е сигурно, че трудността няма да бъде намалена заради масовия геймър, тъй като Syberia чисто и просто в същността си не е игра, правена за неговите вкусове.

Ще има някои нови чисто визуални улеснения, като специфичен цвят на интериора за всяка сграда. Това ще улесни играча в запомнянето на разнообразните локации, а и ще даде шанс на художниците да развихрят въображението си в изграждането на комплексен интериор, а не просто класическите еднообразни стаи, тъй характерни за модерните игри.

Играта вече се разработва за DirectX 8.1, което означава, че потребителите на Windows 95 (но НЕ и 98) няма да могат да играят играта. Разбира се, това е дребна жертва в името на големите подобрения по отношение на графиката. За сега системни изисквания не са споменати, но се очаква играта да изисква машина, подобна на тази, необходима за да се играе Syberia.

Ако всички очаквания се изпълнят, Syberia II обещава да е превърне в хит, който да напълни сърцата на всички фенове на приключенията и мисленето. Дано това да се случи, защото иначе може би този жанр е обречен на бавната и мъчителна смърт, която сполетя двуизмерния му брат.



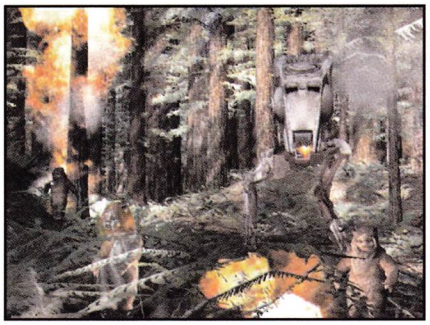
- Орлин Ялнъзов

May the force be with... Nintendo

INFO

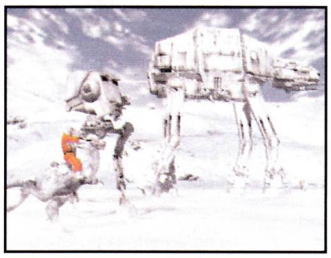
Производител: Factor 5
Издател: LucasArts
Жанр: Action-Simulator
Платформи: GameCube
Излиза: 17 Октомври

www.gamersbg.com



Rogue Squadron 2 беше и все още е едно от най-добрите потвърждения, че при малко повече усилие от страна на дадения дивелопър, малкото кубче на Nintendo може да извърши графични чудеса, на които би завидял дори и конзолният графичен крал, Xbox. В този момент, момчетата и момичетата от германското студио Factor 5 здраво се потят в летните жеги над третата част на тази толкова популярна и важна за GameCube, Star Wars поредица. Продължението за сега страда малко от фактора "more of the same", но имайки в предвид качествата на предшественика, това дори е в плюс за новата игра. Космическите битки отново ще са налице, при това интензитетът ще бъде още по-голям в сравнение с тези, присъщи на RS2. Макар и отново да са основната част от единичната игра, Factor 5 са добавили и нови видове мисии, които леко ще разнообразят превръщащото се с времето в монотонно, постоянно стреляне, характерно за старите серии. В една от тях, Люк ще се озове в джунглата Ендор след като спидерът му е експлоадирал и ще разчита на своите походови умения. При наземните нива, ще бъдат включени превозни средства, различни от придобилите култов статут сред феновете на Star Wars, X-Wing и Tie-fighter. Ще има дори мисия, в която ще бъдеш под униформата на щурмовак ("Нова Надежда")! Продължителността на RS3 се очертава да бъде почти същата като тази на своя предшественик, тоест не-голяма. Но ето тук идва на помощ и добрия стар мултиплейър, който би трябвало да "спаси" продължението от нервни подвиквания от страна на купувачите, търсещи многочасовите забавления, за които хвърлят изкараните с честен (?!) труд "кубчета". Първата мултиплейър опция е стандартния Deathmach, при който двамина другари трябва да се подгонят един-друг и по-добрия т летец да свали противника си. Към този режим ще бъде прикрепена и възможността за добавяне на ботове, с прибавянето на които, звездното меле ще нарастне неминуемо. Вторият режим може да хвърли в луд екстаз феновете на RS2 - германците са добавили цялата единична кампания на миналата серия, прибавяйки супер екстрата, да си припомниш любимите моменти, заедно с твой приятел в кооперативна игра! Останалите два мултиплейър режима ще бъдат Capture the Base, както и Endurance.

Първоначално споменах нещо за почти съвършената графика, която предлагаше RS2... Е, с чиста съвест, след видяното от Star Wars Rogue Squaron III: Rebel Strike, вече мога да твърдя, че Factor 5 определено играят ролята на Smilebit, Tecmo и Bungie (най-големите изтисквачи на хардуера на Xbox) за конзолата на Nintendo. Не само всички ефекти са доразвити, но и детайлизацията е увеличена многократно (Джунглата на луната Ендор изглежда досущ като тази, в "Завръщането на Джедаите"), при това почти без никакви накъсвания, породени от падания на кадрите за секунда. Bump mapping-ът отново ще придава дълбочина на текстурите, ще бъде прибавена и напълно нова система за particles ефекти. Star Wars Rogue Squaron III: Rebel Strike се очертава не само като претендент в надпреварата за званието "най-добра графика" за конзолата на Nintendo, но и такъв за цялата генерация въобще!



В звуково отношение, RS3 също ще бъде пипната тук там. Отново ще имаш възможност да се наслаждаваш на любимите си, класически Star Wars мелодии и звукови ефекти, но този път в Dolby Pro Logic II Surround звук.

Ако си мислиш, че след като Lucas Arts разработва една плеяда нови заглавия, базирани на Star Wars вселената (някои от които с доста иновационни концепции), простоватият на пръв поглед Star Wars Rogue Squaron III: Rebel Strike няма никакъв шанс за успех, то жестоко се лъжеш. Продуктите на Factor 5 почти винаги са перфектно изпипани от всякаква гледна точка. Ако в крайният вариант на RS3 всичко обещано бъде изпълнено, това ще бъде нова силна страница за вече страхотно оформилата се серия. Новото творение на германците, очертаващо се като голям хит, както и надежда за GameCube, трябва да се появи на европейския пазар в средата на Октомври, което пък ми подсказва, че е време отново да хвана joy-pad-а на NGC, пъхна малкото дискче с надпис Rogue Squadron II в конзолата и да доусъвършенствам пилотските си умения...

- Ивайло Коралски

www.gamersbg.com

DRIVER 3

Ще си върне ли детрониранит крал трона?

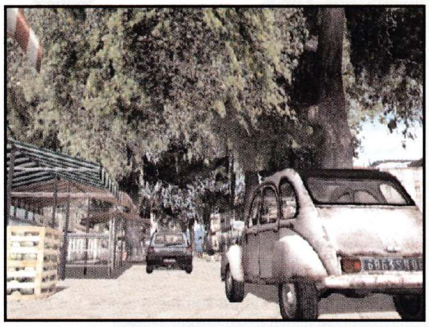
INFO

Производител: Reflections
Издател: Infogrames
Жанр: Actoion
Платформи: PC,PS2,GC,Xbox
Излиза: Пролет 2004

Преди години, когато 32 bit овите конзоли бяха в разцвета на силите си, по телевизионните екрани даваше мръсна газ и тичаше едно дребно и невзрачно човече, което изпълняваше мафиотски поръчки, включващи бясно шофиране и зрелищна пукотевица. Това момче бе главния герой в GTA2. Reflections махнаха пренебрежително с ръка, усмихнаха се снизходително и създадоха две запомнящи се игри: Driver и Driver 2. В тях геймърът имаше на разположение един отракан пич на име Tanner, който преследваше авто джамбази, мафиоти, въобще всякаква измет на колела и сътворяваше чудни гонки и ПТП та (пътно транспортни произшествия) из внушителен, невиждан дотогава триизмерен свят. Впечатлиха се Rockstar от чуждия успех, заимстваха 3D то и яките авто мото преследвания, втъкаха ги в гангстерския си "гранд тефтски" геймплей, построиха чудовищно голям и оживен мегаполис и пуснаха един малък мафиот с големи мераци да се щура из него. Роди се уникалният хит GTA3, а "рокстарците" не пропуснаха да се избъзикат със стария Tanner в една от мисиите на играта. Появи се и още по изпипанат а GTA3:VC. Сега сякаш историята се повтаря: Reflections отново махат пренебрежително, но този път летвата е вдигната прекалено високо. Ще може ли учителят да покаже на своя ученик, че има още много коли да гепи, блъска и взривява, докато го надмине?

Разработването на Driver 3 започна, докато Reflections работеха върху Stuntman игра, в която централно място заемаше автомобилното шоу, съчетаващо бясно шофиране със зрелищни изпълнения. Най забележителното в нея бе невероятно правдоподобното пресъздаване на автомобилните сблъсъци и джамбурета и физическия модел на колите. Въпреки дългото време на зареждане, Stuntman предлагаше и сравнително красива графика. А сега да се върнем към Driver 3. Получил подкрепата на подобрения и оптимизиран Stuntman енджин, мистър Tanner се завръща да разкаже наново играта на престъпните автомобилни тарикати. Въпреки че нашият човек може да излиза от колата си и да опва тегели пешачката, и в третата игра от поредицата се залага предимно на майсторското шофиране. Не знам как разработчиците са изчислили, че 70% от геймплея е автомобилни каскади, а 30% е вървене и гърмене, но засега нека им се доверим. А то, пуцането, наистина ще го има, но колкото за разнообразяване на високоскоростните екшъни, които ще се разразят по улиците на Маями, Ница и Истанбул. Тези живописни локации ще бъдат пресъздадени максимално автентично, с всичките му там архитектурни подробности и пътни мрежи. Току виж и Уил Смит цъфнал някъде из Маями по фънките си бермуди.

Майтапът настрана, общо 31 000 сгради и почти 30 квадратни мили на град ще се напъхат в крайния продукт на Reflections. Продължавам с една добра и една лоша новина: ще можеш да се намърдаш в абсолютно всяка кола в играта, но не и в реално лицензирано возило.



Driver 3 залага на праволинейна история, но голяма част от мисиите ще могат да се минават по различен начин. На разположение на ченгето под прикритие ще са голям брой возила, от всякакъв вид и калибър, вариращи от мощни и тежки, но трудно повратливи авто чудовища до бързи и високоманеврени спортни коли. Като стана дума за калибър, производителите се заклеват, че Tanner ще си служи със завидно голям набор от оръжия (пистолет, помпа, автоматично пушкало и т.н.).

Графичният облик и стил на Driver 3 са напълно в духа на поредицата, като степента на фотореализъм е вече доста по голяма от предходната игра. Подобно на Driver 2, и тук може да се правиш на режисьор и да си снимаш прелестните високоадреналинови премеждия. Известно е, че при това "create a movie mode" камерата може да се разполага където ти хрумне. В графично отношение Driver 3 ще прилича повече на Getaway, отколкото на GTA3. Сблъсъците с коли максимално ще се доближават до автомобилните размазвания, познати ни от Stuntman возилата ще се разпадат пределно реалистично, навсякъде ще хвърчат парчета, стъкла, гуми, метал и пластмаса.

Музиката, която ще краси Driver 3, все още не е демонстрирана от създателите на играта. Факт е, че в това отношение трябва да се положат големи усилия дори да се достигне музикалното великолепие на GTA:VC.

Driver 3 е много голямо заглавие, основния коз на Atari, чрез който фирмата ще се опита да завладее пазарната ниша на автомобилния екшън. Там обаче скоро ще се появи True Crime: Streets of L.A., а по късно и GTA4. Задаващата се в жанра грандиозна конкуренция прави пичовете от Reflections доста предпазливи. Играта им ще се появи, когато бъде максимално завършена, а прогнозите са за пролетта на 2004 година.

Боян Боянов

Beyond Good & Evil

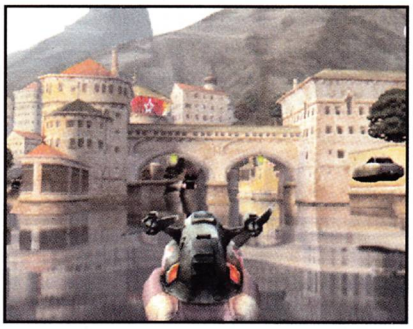
Приказка за доброто, злото и бялата лястовица...

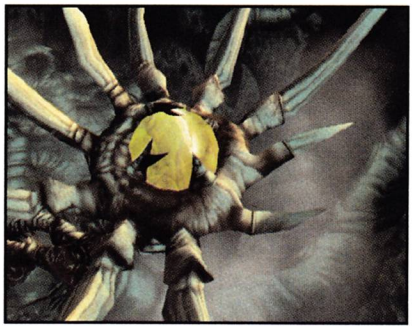
INFO

Производител: UbiSoft
Издател: UbiSoft
Жанр: Adventure
Платформи: PC,PS2,Xbox,GC
Излиза: Ноември 2003

Ех, тези правителства! Вечно тайнствени, вечно оплакващи се, вечно криещи нещо от обикновения гражданин... Това важи дори и за далечни планети в галактиката като Hyllis, която в един такъв момент среща неприятна съдба - бива нападната от недобронамерена и безмилостна раса извънземни пришълци. След отчаяна борба да защити своя остров, една симпатична хайлитянка на име Jade започва по същото време да получава странни видения, които й навяват мисълта, че въпреки думите на управляващите относно сигурността и безопасността на планетяните, скоро може да последва и втори удар. И дори още по-лошо - Jade се съмнява, че самото правителство е в някакъв заговор и конспирация с пришълците, затова решава да си нахлузи раничката и да тръгне на опустошително пътешествие, за да разкрие цялата мътна работа. Въоръжена със своята камера, героинята ни тръгва след народа като един същински Васил Левски, за да разкаже на хайлитяните всичко и да им разкрепости вижданията за живота на тази планета. Изправена на ръба на своите психически и физически възможности, Jade разбира, че всичко, което е знаела до момента е било просто една лъжа...

Това е историята на Beyond Good & Evil - една игра, разработвана в продължение на 3 години от екипа-създател на всеизвестната поредица Rayman. Главатар в него е Майкъл Ансел, чиито успехи никак не са случайни, а за тези, на които въпросното име не говори нищо, ще се отклоня малко от превюто, за да ги запозная с биографията на французина. Той е роден през 1972 година в Монако и като малък, постоянно променя местожителството си, заради своя баща, който бил професионален войник. Живял през повечето време от детството си в Тунис, Майкъл бил захранван с най-различни руски, китайски и японски приказки. "Истории, които ме отвеждаха в различни светове, от които съм черпел идеи за декорите на игрите си. Дори героите, които създадох са почти същите като тези, изниквали във въображението ми тогава, чувайки да ми разказват тези приказки."





През училищните си години в Монпелие, Майкъл Ансел започва да се учи да програмира и така се усъвършенства няколко години, докато през 1989г., на 17 годишна възраст, той се присъединява към екипа на Ubi Soft, за да измисли и създаде Rayman (играта излиза за PlayStation през 1995г.). След приключването на Rayman 2 за Dreamcast през 1999г., французинът се отдръпва и работи само като консултант по Rayman 3, за да започне новия си амбициозен action/adventure проект Beyond Good & Evil.

Да се върнем на играта. Jade по професия е фотограф, който се е специализирал в откриването и заснемането на изключително редки животни, които преди всичко са трудно откриваеми. Едни могат да се намерят само нощем, други - само на определени места в света на играта и т.н. Заснемането им ще й носи пари, с които ще може да си закупува кръв и различни други полезни неща по време на приключението си, което сигурно ви е подсказало, че цялата работа със снимането е нещо странично, а не основата на геймплея все пак :). Героинята ни ще може да се бие с най-различни видове атаки, сред които и магически. Ще може да кара превозни средства из огромния свят на Hyllis и да открива всеки път нови местности за изследване, в зависимост от тях. Дори в различни части на играта ще има и други герои за компания, които в повечето случаи са беззащитни и ще се налага тя да ги пази. Тук в числото на тези герои ще спомена прасеподобния й чичо Pey'j, за който споменатия епитет говори достатъчно... :)

Трябва да спомена, че Beyond Good & Evil е уникална във всяко едно отношение и най-вече различна - нещо, което трудно можем да срещнем в настоящите времена на безкрайни продължения и имитации на хитови игри. Освен иновативния и оригинален геймплей, графиката и арт дизайна на играта също будят възторг. Самият арт на героите напомня доста на Rayman поредицата, което е съвсем нормално при положение, че се прави от същите хора. Цялостното визуално въздействие, което французите са постигнали, може да се нареди сред най-красивите игри тази генерация и не само. Факт, който е учудващ за европейски дивелопър какъвто е Ubi Soft, като имаме предвид, че за разработката се използва PS2 хардуера като основа.

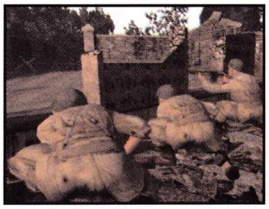
Амбициозния проект на Майкъл Ансел трябва да се появи до края на годината за всички платформи и не знам за вас, но ние от екипа на NeoGamer определено си точим джойпадовете за нея.

- Павел Симеонов

www.gamersbg.com

INFO

Производител: Infinity Ward
Издател: Activision
Жанр: Shooter
Платформи: PC,PS2,GC,Xbox
Излиза: 5.11.2003



CALL OF DUTY

Писна ли ви от шутъри на тема Втората Световна Война? Ако отговорът е "НЕ", то с радост ще ви запозная с новата "марка" на Activision Call of Duty. Решението за направа на подобна серия игри явно е повлияно от невероятния успех на "марката" Medal of Honor на една камара платформи като се започне от PSone. Мерника е вдигнат високо в короната наречена "най реалистична военна пуцалка", а разработчиците (22 ма от които са работили по MoH:Allied Assault) обещават да докарат на мониторите ни нито повече нито по малко от истинска война. Играта ще представлява сбор от исторически базирани мисии разделени на три кампании американска, британска и съветска. Ще бъдат пресъздадени важни моменти от войната, като американския десант в Нормандия, борбата на самоотвержените руски солдати за защитата на Сталинград и други емблематични за войната битки. Този път обаче няма да сте сами насред врящия и кипящ ад на военните действия, а ще командвате елитен отряд за специални операции, който ще е изцяло подчинен на вашата воля. Отряда ви е добре трениран и ще изпълнява точно вашите тактически задания, без да си позволява самостоятелни изяви. Можете да контактувате с тях по всяко време и да ги юркате за каквото се сетите. Те ще изпълняват чинно команди от рода на "Бягай да залягаш в окопите", "Дръж позиция с тежката картечница", "Прикривай ме", "Отстъпление" и т.н. Въобще тактиката на целия отряд зависи изцяло от вас, а това добавя ново измерение в игрите от този род. Освен взаимодействието с подчинените ви, значителна част от геймплея заема взаимодействието с околната среда. В демонстрацията на E3 бе показано как вражески снаряди разпарчатосват някакви крави и част от отряда използва парчета от труповете им като щитове. Ще трябва непрекъснато да се адаптирате към променящата се обстановка, като използвате заобикалящи ви предмети или особености на терена. Като добавим управляването на танкове в някои мисии и обещания иновативен отборен мултиплейър, то със сигурност Call of Duty ще се пребори за върха в жанра. Но дали не е късно вече?

Влади Юлианов

FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

INFO

Производител: Tecmo
Издател: Tecmo
Жанр: Adventure
Платформи: PS2
Излиза: няма дата

Първата част на уникалното horror приключение, разработено от Tecmo беше добре прието, макар и да не успя да се докосне до лъвския пай популярност, характерен за други заглавия от същия вид, каквито са Resident Evil на Capcom и Silent Hill на Konami. Въпреки това, Xbox и PS2 вариантите се продадоха в достатъчни количества, за да може да бъде насрочено продължение, което трябва да се появи на пазара в края на 2003 година и поне на този етап изглежда доста обещаващо. Всичко в Fatal Frame 2 ще бъде по мащабно къщата завладяна от духове ще бъде заместена от цяло село, наводнено с братовчеди на Каспър, количеството гадове ще бъде по голямо, както и разнообразието им увеличено. Не на последно място, главните действащи лица вече ще са две нагиздени с красиви дрешки момиче (сестри близначки), съответно носещи имената Мио и Маю. Основната задача отново ще бъде снимането на духове, като запечатването им води до край на психичните разстройства, които те причиняваха на главната героиня в оригинала, а вероятно ще създават същите душевни болежки и на близначките. Tecmo обещава силно подобрение на графиката и най вече по красив визуален стил, който да бъде силно въздействащ върху играещия. В звуково отношение, психарските скрибуцания, потропвания и похлопвания ще бъдат още по убедителни, като поддръжката на 5.1 според Temco ще бъде в наличие, което ще превърне предстоящото PS2 заглавие "№1 в списъка" за играчи, търсещи съспенса и разполагащи с устройство, което може да възпроизведе гореспоменатия пет канален звук. Дали Fatal Frame 2 ще успее да извоюва още по добри позиции за серията в морето от horror игри, залели напоследък пазара от своя оригинал ще можеш да провериш в края на тази година, засега единствено на PlayStation 2.

Ивайло Коралски

ИГРИ НА КРЕДИТ

от EuroLine и ПУЛСАР

Вземете своята любима игра (или игри), предпочитан аксесоар (джойпад, мемори карта и т.н.) или PlayStation2 от магазините на Пулсар СЕГА... и

- ✓ **Платете за тях ПО-КЪСНО,**
- ✓ **Наведнъж или на ВНОСКИ С РАЗМЕР ПО ВАША ПРЕЦЕНКА!**
- ✓ **Без първоначална вноска, без гаранти за суми до 4000 лева, с минимална месечна вноска от 20 лева.**

КАК?

Като станете притежатели на *кредитна карта EuroLine* (за повече информация посетете *www.pulsar-games.com*).

И ПО-ТОЧНО?

1. Елате в някой от магазините на Пулсар в *София* на адреси - *бул. "Цар Борис III" №21, ул. "Екзарх Йосиф" №51* или *бул."Патриарх Евтимий" 86*, магазина на Трансфер Груп в *Пловдив* на адрес *ул. "Антим I" №5*, и магазина на Медийна къща във *Варна* на адрес *ул."Райко Жинзифов" №14*, и изберете желаната от вас игра (игри), аксесоар или видео конзола.
2. Попълнете на място заявлението за издаване на кредитна карта EuroLine. За останалото ще се погрижим ние.
3. Ако заявлението ви бъде одобрено, още на следващия ден ще можете да вземете избраната от вас стока без да плащате веднага каквото и да е!

ВАЖНО!

До 50 дни гратисен период.

Необходими документи:

- *За кредит до 2000 лева* - лична карта
- *За кредит над 2000 лева* - потърсете информация на *www.pulsar-games.com*

WWW.PULSAR-GAMES.COM

И КАЧЕСТВЕНИТЕ АКСЕСОАРИ МОГАТ ДА БЪДАТ ДОСТЪПНИ!

RACING SHOCK 2 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогова ролка за завиване*
- *аналогови бутони "газ" и "спирачка"*

GRIP EXPLORER 29.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *USB интерфейс*
- *вибрация*
- *високочувствителни D-Pad бутони*

YOUNG PANTHER 24.00лв.

- *8 екшън бутона (4 аналогови)*
- *"Turbo" и "Slow" финкции*
- *вибрация*
- *2 аналогови мини-стика*

COUNTACH RACING WHEEL 69.95лв.

- *8 екшън бутона*
- *аналогово управление*
- *аналогови педали*
- *вибрация*

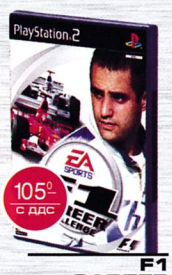
КУПЕТЕ КОЙ ДА Е ОТ ТЕЗИ PLAYSTATION2 ХИТОВЕ И...

TENCHU WRATH OF HEAVEN

RESIDENT EVIL DEAD AIM

DIE HARD VENDETTA

DEF JAM VENDETTA



F1 CAREER CHALLENGE

LORD OF THE RINGS FELLOWSHIP OF THE RING

...ЩЕ ПОЛУЧИТЕ ПОДАРЪК - ДЖОЙПАД*

* ОФЕРТАТА Е ВАЛИДНА САМО ЗА СПОМЕНАТИТЕ ПО-ДОЛУ МАГАЗИНИ:

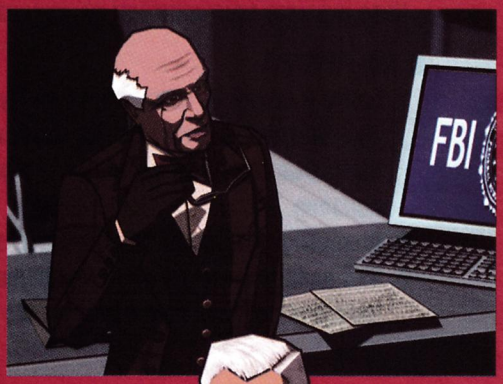
ПУЛСАР
бул. ЦАР БОРИС III 21, тел. 9549811;
ул. Екзарх Йосиф 51, тел. 9832635;
Мултиплекс (в подлеза на НДК)

ЕДИН МЪЖ СЕ СЪБУЖДА НА ПЛАЖА. ТОЙ НЯМА НИКАКВА ПРЕДСТАВА КОЙ Е ВСЪЩНОСТ.

ТОЙ ЗАПОЧВА ТЪРСЕНЕ НА СВОЕТО МИНАЛО. ЕДИНСТВЕНАТА СЛЕДА Е НОМЕРЪТ 13, ТАТУИРАН НА ВРАТА МУ И КЛЮЧ ЗА ТРЕЗОР В ЕДНА ОТ НАЙ-ПРЕСТИЖНИТЕ НЮЙОРКСКИ БАНКИ.

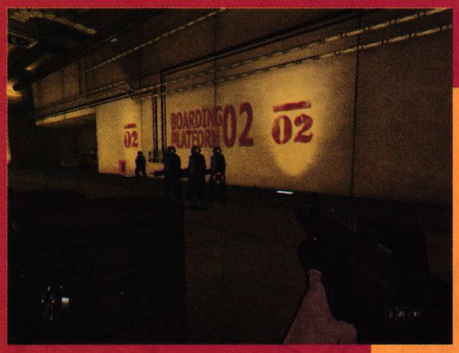
XIII

ПАСПОРТЪТ, КОЙТО НАМИРА В СЕЙФА НА БАНКАТА РАЗКРИВА НЕГОВАТА САМОЛИЧНОСТ. ИМЕТО МУ Е СТИВ РОУЛАНД И Е КАПИТАН В АМЕРИКАНСКАТА АРМИЯ. МИНУТА СЛЕД ТОВА ОТКРИТИЕ Е АРЕСТУВАН ОТ ПОЛКОВНИК ЕЙМОС - ДИРЕКТОР НА АНТИТЕРОРИСТИЧНИЯ ОТРЯД НА ФБР И Е ОБВИНЕН В УБИЙСТВОТО НА УЙЛЯМ ШЕРИДЪН - ЧЕТИРДЕСЕТ И ТРЕТИЯ ПРЕЗИДЕНТ НА САЩ.
КАТО ДОКАЗАТЕЛСТВО ЗА ТОВА МУ ПОКАЗВАТ СНИМКА, НА КОЯТО СЕ ВИЖДА КАК ДЪРЖИ СНАЙПЕР. ОРЪЖИЕТО Е НАСОЧЕНО СРЕЩУ ПРЕЗИДЕНТСКИЯ КОРТЕЖ. ВЪПРЕКИ ПОКАЗАНОТО МУ, XIII Е УБЕДЕН, ЧЕ НЕ Е ПРЕСТЪПНИК. КОГАТО УБИЙЦИ СЕ ОПИТВАТ ДА ГО ЕЛИМИНИРАТ, ТОЙ Е ИЗНЕНАДАН ОТ УМЕНИЯТА И РЕФЛЕКСИТЕ СИ НА ЕЛИТЕН КОМАНДОС.



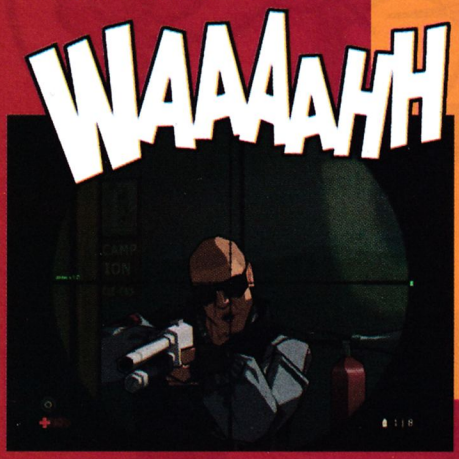
ИЗДИРВАН ОТ ВСИЧКИ ПОЛИЦАИ В НЮ ЙОРК И ПРЕСЛЕДВАН ОТ ГЛАВОРЕЗИТЕ НА МАНГУСТАТА, АМНЕЗИЯТА ГО ОБРИЧА НА ИЗБОР МЕЖДУ СМЪРТТА И ЗАТВОРА. НО XIII ПОЛУЧАВА НЕОЧАКВАНА ПОДКРЕПА ОТ МАЙОР ДЖОУНС - МЛАДА ЖЕНА ОФИЦЕР, С КОЯТО ЩЕ ОПИТАТ ДА РАЗКРИЯТ ДЪЛБОКАТА КОНСПИРАЦИЯ...

ТОЙ НЕ ВЯРВА НА НИКОГО. ДОРИ НА СЕБЕ СИ.

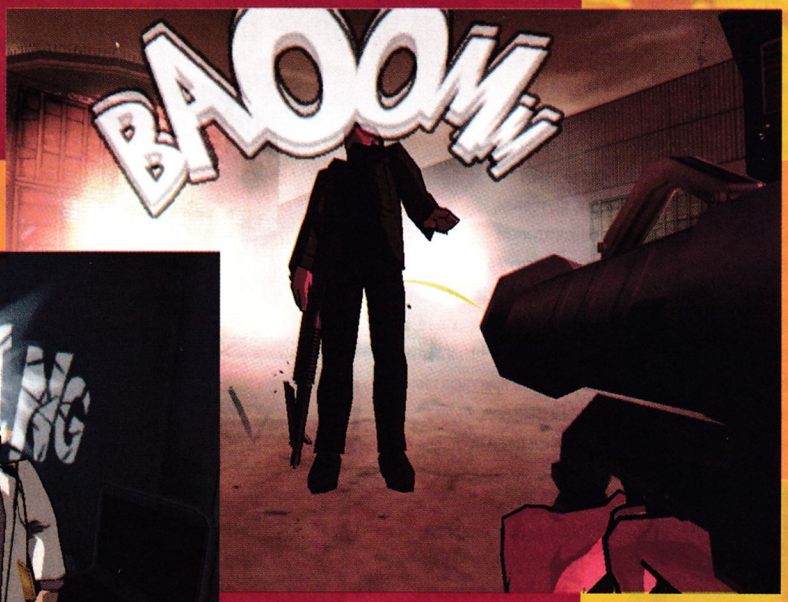


ИГРАТА XIII ВСЪЩНОСТ Е ЕДИН ИСТИНСКИ ЕКШЪН ОТ ПЪРВО ЛИЦЕ, НО ПРЕСЪЗДАДЕН ИЗКЛЮЧИТЕЛНО АРТИСТИЧНО В КОМИКСОВ СТИЛ.

ИЗПОЛЗВАЙКИ СИЛАТА НА UNREAL II ТЕХНОЛОГИЯТА, ИГРАТА ИМА ПОТЕНЦИАЛА ДА ПРЕОБЪРНЕ ПРЕДСТАВИТЕ ЗА ЖАНРА.



АБСОЛЮТНА НОВОСТ ЗА ШУТЪРИТЕ ПРЕДСТАВЛЯВА ТИПИЧНО КОМИКСОВАТА СИСТЕМА НА ПОЯВЯВАЩИ СЕ ДОПЪЛНИТЕЛНИ КАДРИ И ВИЗУАЛИЗИРАНЕТО НА ЗВУЦИТЕ ОТ ИЗСТРЕЛИ, СТЪПКИ, ВИКОВЕ И ПРЕВОЗНИ СРЕДСТВА ЧРЕЗ НАДПИСИ.



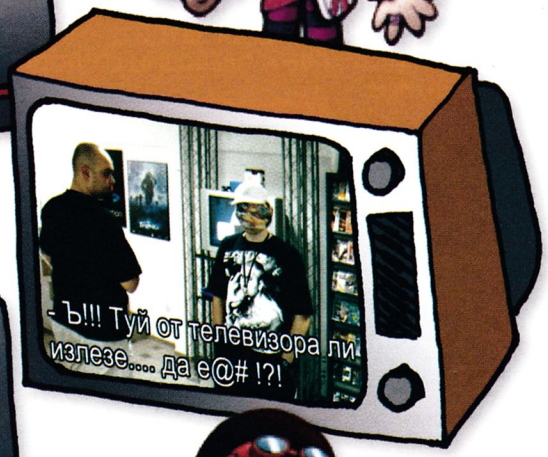
XIII СЕ ОЧАКВА ДА ИЗЛЕЗЕ ПРЕЗ ЕСЕНТА И ЛИЧНО АЗ Й ВЪЗЛАГАМ ГОЛЕМИ НАДЕЖДИ, А НАДЯВАМ СЕ СЛЕД ВИДЯНОТО И ВИЕ. А СЕГА ГРАБВАЙТЕ НЕДОЧЕТЕНИТЕ БРОЕВЕ НА NEOGAMER И ТИЧАЙТЕ КЪМ МОРЕТО. ОЧАКВАЙТЕ ПЪЛНОТО РЕВЮ ОЩЕ В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ.

МАРТИН ЯНЕВ

EYE TOY - PART 1

Представи си следната картинка - дърт, почти двуметров пергишин стои пред огромен телевизор и размахва ръце подобно на регулировчик по време на първия му работен ден. "Тоя при всички положения е мръднал" - ще си речеш и с лека, подигравателна стъпка ще отминеш "трогатлената" гледка. Ако действително го направиш, изпускаш един от най-забавните продукти до момента и възможността да погледнеш в бъдещето на развлекателната индустрия.

Наличието на камера като аксесоар към дадена конзолна платформа не е новост за игралната индустрия, тъй като Nintendo 64, Dreamcast, че дори и Game Boy Color имаха подобно съоръжение, но при PlayStation 2 освен за записване на видео образи и звук, имаш възможността да се впуснеш в едни от най-веселите заглавия, побрани в едно DVD с помощта на гореспоменатия уред. Ръстът, с който си надарен от всевишния е без никакво значение, тъй като с няколко движения ще можеш да нагласиш камерката така, че тя да снима от възможно най-добрата гледна точка от която да запечатва твоите кунг-фу, футболни, миячески, че и танцьорски умения, на които не се и съмнявам, дори и да не си бил голям майстор до момента, с EyeToy ще усвоиш за минимум време. Ще завърша литургията си за новата зарибяция на Sony с няколко съвета, които препоръчвам да изпълняваш почти като по закон - винаги гледай около теб да има два и повече метра свободно пространство; пожелаеш ли да вкараш джонгълите си в действие, бъди сигурен, че TV-то е на безопасно разстояние и не на последно място, малко преди да се върне любимият/любимата, си вземи един ободряващ душ, защото при едночасов сеанс с EyeToy можеш да заприличаш на Бай Киро Мотиката, който цял ден е копал на кърта царевица, както и да придобиеш миризмицата отделяна от неговите потни жлези, което хич, ама хич няма да се понрави на ближния! Аха, щях да пропусна най-важното - ако все още не си се сдобил с EyeToy, тичай към най-близкия специализиран магазин, хвърляй парите, които досега си давал за една единствена игра и ще получиш ни повече ни по-малко от цялото това веселие, с което се опитваме да те запознаем...



- Ивайло Коралски

EYE TOY - PART 2

Лара Крофт ли?! Ветровеее... Пенсионерката вече не е на мода! В новата супериновативна, забавна и революционна игра главният герой ще си ти! Не, няма да си компютърно генериран, нито пък сканиран и префасониран - ще бъдеш също толкова грозен, колкото си в действителност. Ще те снимат! И вече няма да си оставяш кирта върху джойпада, а ще играеш със собствените си ръце. Знаеше си, че те стават и за нещо повече от среднощно масажиране на разни работи пред XXL-а, нали?

А всъщност, след като се сблъскаш с изобретението на Д-р Ричард Маркс и Sony Computer Entertainment Europe, ще разбереш, че то е просто една USB уеб камерка, използваща революционна технология, с която улавя и разпознава движенията на мърдащите се обекти пред нея. Тя следи формите и цветовете и след като веднъж е запомнила даден образ, действа на принципа на синия екран, с който се правят множеството телевизионни монтажи. Въпросната камерка се нарича "EyeToy" и е нещо доста повече от поредното периферно устройство за PS2, защото превръща едноминутното ти "я да изпробвам и аз това чудо" в двучасова гимнастика, ръкомахания, чупки и скоци пред телевизора и конзолата, а също така и в неистов смях за тези, които те наблюдават.

Софтуера, с който се продава в момента камерката се нарича "EyeToy Play", а в него се съдържат 12 игри и няколко допълнителни екстри. С управлението в игричките ще свикнеш много лесно... всъщност ти вече си свикнал още след като си проходил, защото както споменах, трябва да играеш със собственото си тяло - без никакви джойпадове, волани, клавиатури, мишки и т.н. С коя част от него, вече зависи от това, коя игра си избрал да пробваш. В една моя любима например, трябва да правиш точки с футболна топка, като за целта стоиш леко приклекнал и периодично мърдаш рязко главата си нагоре... Абе точно както се правят истински точки, с истинска топка! В друга игра, ще трябва да изчистиш прозорците на няколко етажен блок, като размахваш ръцете си насам-натам, а може и да вземеш подръчно миячно средство за по-приятен геймплей. Може да праснеш и един як мултиплейър :). Колегите Коралски и Янев се поизпотиха доста в една такава партия, филмче от която можеш да намериш в диска на настоящия брой...

Та за потене говорих и в тая лятна жега няма как да пропусна този момент. Наистина EyeToy ще те накара доста да се поразмърдаш, да изгориш няколко хиляди калории и ако си мързелив, забрави да биеш някои от поставените рекорди, още повече пък, ако играеш на трудност hard. Има реална опасност за хората, които стоят около теб и те наблюдават, защото може по погрешка (е, не задължително :)) да изядат някой-друг удар. Има опасност и за теб, ако помещението, в което се шматкаш е прекалено тясно, ниско и т.н. Като изключим тези недостатъци (?!), останалата игра с EyeToy ще бъде невероятен купон за теб и приятелите ти, повярвай ми.

За хората, които обичат да мислят за бъдещето, EyeToy със сигурност е добра инвестиция, защото се очакват все повече и повече PS2 игри, които да поддържат камерката. Такава ще е Tony Hawk's Underground например, където ще можеш да сложиш собственото си лице на направения от теб скейтър и да се впуснеш онлайн срещу други грозници. Неотдавна, когато от Sony показаха за пръв път технологията, имаше и игри с доста качествена триизмерна графика, в които можеше да летиш над поля и планини, размахвайки ръце като птица и т.н. А представи си колко зарибяващ би бил един First Person Shooter, който поддържа EyeToy... Е, всичко това е за хората, които обичат да мислят за бъдещето, а за нас, купонджиите, които се наслаждаваме максимално на настоящето, EyeToy Play е най-малкото един приятен начин за сутрешна гимнастика, на цена, дори по-ниска от Космодиск.

- Павел Симеонов

EyeToy Play

EyeToy: Play е първата игрова компилация за революционната нова USB камера за PlayStation 2. Тя предлага 12 приятни игри, които включват забавления от почистването на прозорци, до битки със страховити нинджи. До четирима играчи могат да играят последователно в multyplayer лига, като всеки един може да си има собствен профил със снимка, съхраняван на 8MB мемори картата. В допълнение, ще можете да шашкате познатите си със страхотните визуални ефекти в PlayRoom режим, но това не е всичко - ще може да записвате видео съобщения или дори да направите кратък видеоклип с приятелите си.

Beat Freak

За хора обичащи да танцуват! Изберете една от лицензираните песни и използувайте летящите cd-та като пътеводител, за да удряте високоговорителите навреме с музиката. Гарантирано е, че ще се изморите от танци.

Keep ups

Спрете топката преди да е паднала в долната част на екрана, като я държите във въздуха, използувайки глава си. Не е толкова лесно, колкото звучи, защото различни герои се появяват по време на игра и ще ви дават полезни съвети или ще ви ритат топката в противоположен край на екрана.

Wishi Washi

Мийте серия от мръсни прозорци, а като изчистите целия сапун и кални петна от тях, ще преминете на следващия етаж. Ще трябва да търкате по усърдно, ако срещнете петна от птичи аки и друга мръсотия, но бъдете внимателни, за да не изпуснете някой бонус.

Rocket Rumble

Селектирайте ракетите, изстреляни по екрана и ги взривете с детонаторите, за да се получат невероятни фойерверки. Взривете верига от едноцветни ракети, за да отворите нови нива, позволяващи още по зашеметяващи ефекти.

UFO Juggler

3, 2, 1, Изстрелване!... Вземете контрол над неидентифицираните летящи обекти, излизащи от техните хангари. Завъртете ги достатъчно, за да отлетят в горната част на екрана. Ще трябва да бъдете внимателни да не прекалите със завъртането, а също дръжте под око и времето.

Boxing Chump

Стъпете на ринга и покажете на могъщия Big Robo Bro кой е всъщност шефа. Фраснете му две крушета по главата, а ако имате затруднения, извикайте някой авер и го пребийте дружно.

Ghost Catcher

Вижте духовете, докато те се появяват от гробището и се опитайте да ги спукате, преди те да са избягали до горната част на екрана. Духовете несъмнено ще ви държат заети, но се пазете от прилепи, защото те ще изсмучат вашите точки.

Boogie Down

Изберете песен и гледайте Киу-ти докато танцува, но следете и комбинацията от премигвания на петте диско прожектора. Сега е ваш ред да се разкършите, като повторите движенията й и уцелите прожекторите. Колкото сте по-точен и танцувате в такт, толкова повече точки ще направите.

Mirror Time

Взривете добрите балони и избягвайте лошите такива докато серии от по четири излизат на екрана. Звучи лесно, но за нещастие, не само балоните се свиват но и ще трябва да се справите и с въртящите части от екрана.

Slap Stream

Гледайте внимателно докато последователно от облаците изникват различни герои. Всичко, което ще трябва да правите е да шамаросате злия Ратмън, но внимавайте да не ударите и някое от "Бъни" момичетата.. Колкото по-бързо успявате да го зашлевите, толкова по-висок ще бъде и резултатът ви.

Plate Spinner

Опитайте се да опазите чиниите, въртящи се на пръчки. Ще започнете с една, но скоро ще трябва да пазите четири. Внимавайте за лоши маймуни, защото те ще се опитват да счупят чиниите, ако разбира се им позволите.

Kung Foo

Използвайте каквато и да било техника, за да се сражавате с вълни от войнствени Кунг-Фу майстори. Дали ще бягат по земята или ще скачат от върха на някоя сграда, вие ще трябва да реагирате много бързо, за да ги отблъснете преди те да са пробили вашата защита.

3D ПРОФИЛ

Изберете новините, които искате да виждате.

Публикувайте вашите собствени статии.

Изпратете кодове за игри.

Съобщете ни, ако някой от кодовете в базата данни не работи.

Коментирайте всяка новина без да се страхувате, че някой ще публикува коментар с вашия nickname.

Променете резолюцията на страницата, така че интерфейса й да ви бъде максимално удобен.

Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашият клан в първия и единствен справочник на клановете в България. Благодарение на регистрацията вие ще получите място в Справочника на българските кланове, като по този начин повече хора ще научат за вашия клан и постиженията, които той има. След като се регистрирате за тази услуга получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да разберат, когато към вашия клан се е присъединил нов играч, когато смените Интернет страницата на клана или когато извоювате почетно място на даден турнир.

Регистрирайте компютърния си клуб БЕЗПЛАТНО в Справочника на клубовете. По този начин ще получите безплатна реклама на вашия компютърен клуб и на услугите, които той предлага. След като се попълните он-лайн формуляра за използването на тази услуга вие получавате възможността да променяте въведените от вас данни по всяко време на денонощието - по този начин геймърите, посещаващи www.3dzone-bg.com ще могат да научат кога във вашия клуб е извършен ъпгрейд, кога е увеличена бройката на компютрите или кога клуба предлага нова услуга или нови цени. Чрез Справочника на клубовете, също така, може да обявите предстоящ турнир, който ще се състои във вашия компютърен клуб. По този начин повече геймъри ще имат възможност да научат за него, а по този начин турнирът ще претърпи по-голяма успеваемост.

Регистрирайте БЕЗПЛАТНО вашата Интернет страница в раздела Links, като се по този начин броят на хората, които я посещават ще се увеличи.

NINJA GAMES

Нинджа, нин джуцу! Всеки от нас е чувал отнякъде тези странни, загадъчни и напоени с аромат на далекоизточни приключения думи. Най бързите асоциации, които се появяват в хорските глави, са свързани със свръх естествени способности, безпощадни убийства на зли люде, романтични актове на диверсия, саботаж и шпионаж. От първите кунг фу филми на легендарния Брус Ли, през последните десетилетия на миналия век и досега, западните общества са обърнали поглед на изток, към далекоизточната история и култура. Част от нея са източните бойни изкуства, от които най много се "радва" на внимание най тайнственото и най ревниво съхраняваното нин джуцу.

Западът си е материално ориентиран и много скоро "изкуството на невидимите воини" започва безжалостно да се експлоатира. От изкуство, достъпно за неголям кръг посветени, нин джуцу се превръща в поредния полуфабрикат на консуматорската култура. В печеленето на "нинджа кинти" не закъснява да се включи и видео гейм индустрията.

Ако надникнем в "геймплея" на истинското нин джуцу ще видим, че в него се преплитат много изкуства. Най много разработчиците на игри спекулират с бойните умения на нинджите. Методите за самозащита в нин джуцу са базирани на Го дай (Петте елемента). Казано на един дъх, Чи земя и стабилност, сила: сблъсъкът е спечелен преди да е започнал; Суй вода и гъвкавост: "изпаряваш се" при противниковата атака, след което контраатакуваш мълниеносно; Ка огън и предварителност: "виждаш" действията на противника преди да ги е извършил и ги предотвратяваш; Фу интелект: имаш познания да контролираш ситуацията, независимо от противника и заобикалящата среда; Ку пустота, източникът на всички елементи: използваш своите умения да отвърнеш и на най неочакваното. Как стоят нещата във видео игрите? Нека превъртим лентата на гейм историята с 2 десетилетия назад.

1981 година появява се първата геймка, носеща заглавието, което постепенно ще се изтъркa: Ninja. Тя е дело на Data East, които през 1988 година стават печално известни с култово тъпия beat 'em up Bad Dudes vs. Dragon Ninja. Порещи из морето на нинджа вдъхновението, три години по късно Data East пускат аркадната jump and run Caveman Ninja, която няма нищо общо нито с нинджи, нито с нин джуцу. Контролираш Joe и Mac, двама симпатични пещерни диваци, които чрез мятане на каменни брадви налагат динозаври и друга изкопаема фауна. Ако не друго, то играта поне е забавна. Ще продължа този параграф с още няколко псевдо нинджа изцепки, чиито заглавия говорят ясно за качеството им. Как си представяте геймплея на Ninja Hamster, игра, издадена от световнонеизвестните CRL през 1987 ма? Или какво ще кажете за Ninja Scooter Simulator на Mastertronic от 1988 ма? Все пак има и игри, които въпреки извратеното си нинджа име стават за разцъкване. От този тип е beat em' up ът Ninja Baseball Bat Man, в който грабвате някой от четирите симпатични бейзболни "нинджи" и тръгвате да млатите противниците с бухалки. За мутиралите костенурки нинджа е приказвано много, затова към тях само ще добавя едни не по малко зловещи International Ninja Rabbits, пуснати от Microvalue в 1991 година.

Стига съм приказвал за разни изцепки, в чиито заглавия нагло се вмъква думата "нинджа", само и само да се пребъркват джобовете на невинните геймъри. Има и игри, които действително предлагат качествен геймплей, при това без да забъркват "манджа с грозде" с нин джуцу подправки. В тях има трепка, има и усещане, че не си поредния супер герой, а просто си обучен да служиш вярно и да приемеш пустотата в себе си.

Големите гейм поредици на нинджа тематика са три: Shinobi на Sega, Tenchu на Activision, Ninja Gaiden на Tecmo. Ще започна от Sega, защото тази велика фирма първа от трите усети, че нинджа заглавията имат потенциал да се развият до най яките екшън ориентирани видео игри. Така и става.

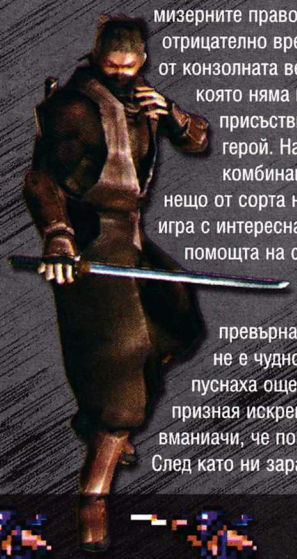
През далечната 1985 година Sega пускат играта Ninja, която става популярна в Япония под името Ninja Princess. В този двуизмерен, хм, шутър от трето лице управлявате едно kawaii (cool на японски) момиченце, което мята шурикени по търчащи наоколо намръщени нинджи. Графиката е шарена и нелошо изглеждаща за тогавашните стандарти, а геймплеят е максимално изчистен и сравнително забавен. В 1987 година се появява аркадната Shinobi, една от най невероятните класики (заедно с Double Dragon), които съм имал честта да пробвам на аркадна машина. Няма да се впускам в подробности, защото Иво и Павката ви запознаха с магнетичния чар на ранния Joe Musashi в статията си за неговия наследник на PS2 от NeoGamer 2. Тук само ще маркирам следващите Musashi та, допринесли за добрите продажби на Sega Genesis. Първата Shinobi игра за 16 битовата конзола се появява в 1989 ма, а

нейният успех стимулира Sega година по късно да пусне Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, в която старият Musashi освен с катана, шурикени и нинджа магии си служи със своето бяло куче (май се казваше Yamato). И тази игра бе обект на доста заслужени похвали. Три години по късно, през 1993 ма, Sega вади размазващата трета част, озаглавена Return of The Ninja Master. Този убийствен нинджа екшън, отново 2D side scroller като предходните заглавия от поредицата, според мен е най добрата игра от поредицата до ден днешен. За своята Sega Saturn компанията пусна една кинематографична Shinobi игра, която с графика, геймплей и кът сцени те зареждаше с уникалното усещане, че гледаш някой живописен ийстърн с нинджи.

Преминаването на Shinobi в пълно 3D не бе особено сполучливо, защото невероятно усложни геймплея, а и можеше момчетата от Overworks повече да се постарят с графиката на играта. Все пак има време, аз лично стискам и четирите си палеца за една размазваща PS2 Shinobi 2 геймка.

Tecmo! Имате ли спомени отпреди две петилетки, когато все още имаше BG зали за аркадни автомати? Е вярно, игрите на тях не бяха първа младост, но повечето бяха класики, които през годините отлежаваха като марково вино. През 1988 година Tecmo пуска аркадния beat 'em up Ninja Gaiden (Ninja Ryukenden в Япония). В нея грабвате акробатичния нинджа Ryu Hayabusa и почвате пролетно почистване на улиците на Frisco от всякаква паплач. За целта не ползвате метла или камион, а нин джуцу с меч и без меч. Ninja

Gaiden, за разлика от Double Dragon, че и от Shinobi, бе невероятно трудна игра, в която мизерните правоъгълничета "живот" се стопяваха за отрицателно време. Големият пробив на Tecmo дойде от конзолната версия на тази Ninja Gaiden за NES, която няма нищо общо с първообраза, освен присъствието на Ryu Hayabusa като главен герой. Най общо казано, конзолната игра е комбинация от jump and run и beat 'em up, нещо от сорта на Shinobi на Sega. Сравнително дълга игра с интересна история (разказвана между нивата с помощта на симпатични "кинематографични" сцени), кефеща музика и зарибяващ геймплей, Ninja Gaiden за NES се превърна в размазващ хит. Поради това никак не е чудно, че през 1990 и 1991 година Tecmo пуснаха още по една Ninja Gaiden игра. Да си призная искрено и лично, Ninja Ryukenden 2 така ме вманиачи, че поизоставих аркадния Shinobi.



След като ни зарадваха с трите тупалки Dead or Alive, където освен ветерана Hayabusa се подвизаваха няколко доста апетитни нинджа девойчета, Tecmo решиха да възродят славата на старата си Ninja Gaiden серия. За тази цел избраха Xbox и се хванаха на яко бачкане. Тяхната идея е да направят една перфектна триизмерна Ninja Gaiden игра. Засега тук там се появяват снимки от играта, която изглежда невероятно красива. Ще я пуснат, когато бъде 100% завършена. Аз все още храня надежди Ninja Gaiden да се появи и за PS2, така, както друга популярна нинджа поредица ще гастролира при конзолата на чичо Бил.

Нинджа симулатор? Да, има и такова чудо, в лицето на поредицата Tenchu на Activision за двете плейстейшън конзоли. Най важната част от геймплея на Tenchu е търпението и постоянството, две от характеристиките на истинското нин джуцу. Забрави за преминаване като цунами през редиците на враговете, тук те трябва да се отстраняват един по един, защото 3 4 злодея са напълно достатъчни да те ликвидират. И в трите игри (излезли съответно през 1998, 1999 и 2003 година) имате избор за герой между Rikimaru и Ayame. Джентълменът е мощен, дамата е светкавично бърза. За подробности около уникалния елемент от геймплея, наречен stealth kills, отгърни на features а. Историята в Tenchu се върти около подвизите на Rikimaru и Ayame, които служат на справедлив даймьо нейде из феодална Япония. Преведено, Tenchu означава божествен гняв, небесно бедствие, едно доста подходящо название за действията на развилнелите се нинджи от клана Azuma! Наскоро Activision обяви, че ще ощастливи и собствениците на Xbox. Още не са известни подробности около Tenchu: Return from Darkness, но традицията повелява всички игри от серията да са добри и пристрастяващи.

За финал ще спра вниманието ти на още две заглавия. SNK също имат принос в утвърждаването на видео гейм нинджите. През 1992 година SNK пускат аркадната Ninja Commando, в която трима нинджи пътуват през времето, мятат шурикени и правят магии срещу брутални босове. Тази игра не е от най лесните, но е доста забавна и с добра за времето си графика. През 1996 година SNK ни зарадваха с коронния си номер: 2D биячка! Ninja Masters е нещо като Samurai Shodown с нинджи, яка и приятна биткаджийска игра.

Ами това е, оставам на теб да решиш кое от изброените по горе заглавия да разцъкаш през горещото лято и кой противников врат да поразхладиш с допира на хладна нинджа стомана. Наслука!

Боян Боянов

28 CONSOLE

Направата и пускането на дадена конзолна платформа не е толкова трудно достижимо нещо - голямото предизвикателство за компанията производител идва, когато машинката трябва да се реализира успешно на пазара, за което е нужно нещо повече от мощен хардуер, добри заглавия и мултимедийни приложения. Но ще се поспра с вечно избиващите ме идеи за разкрасяване на всеки един мой материал, дълъг повече от една страница, с допълнителна информация и ще акцентирам върху основната тема на този features, а именно историята на конзолните машинки, появявали се на килограм в началото, при зараждането на тази, така доходоносна в днешно време индустрия и стопили се до три в началото на 21 век.

Началото на видео-конзолите е доста странен и най-вече объркващ процес. Първото важно нещо, което задължително трябва да се запомни, е как са дефинирани видео-игрите преди навлизането на модерните технологии, които позволяват играенето им посредством компютър, а именно устройства, които използват RASTER VIDEO оборудване - телевизор, монитор и др. През 50-те и 60-те, освен че са адски скъпи, компютърните системи използват технология, която не позволява интегрирането им във видео система. Има няколко редки случая, при които има възможност за възпроизвеждане на някоя и друга игра, но те са квалифицирани като "компютърни игри", а не "видео" такива.

И така, в началото на 1951, 29 годишния телевизионен инженер Ралф Байър, работещ за телевизионната компания Loral е натоварен от своя шеф Сам Лакоф със задачата да измайстори "най-добрият телевизионен приемник на света". Проектирането на подобно устройство за младият инженер се оказало лесна задача, затова той решил да прибави и нова възможност към устройството, която неговият шеф не успял да възприеме - играенето на игри посредством телевизионния приемник. По този начин, концепцията за видео игра била родена, но не и осъществена, тъй като шефът на младия инженер прекратил проекта. Петнадесет години по-късно, през 1966 г., Ралф отново се върнал към нереализираната си идея и сам започнал разработката на първия прототип на видео игра. По тази причина, той се приема като изобретателят на видео-конзолата, позволяваща да се играят игри на телевизионният екран. Има още няколко личности, дръзнали да разчупят представите за виртуално забавление на средностатистическият американец като А.С. Дъглас и Уили Хигинботъм, но истинската история на конзолните машинки започва отново с участието на Ралф Байър, който в края на 66-та изобретява седем прототипа на видео-конзола.

Първата негова игра се нарича Chase Game - две квадратчета се гонят, едно-друго. Последният прототип изграден през 1968 г. (познат още като Brow Box) е предлагал възможността за игра на няколко вида игри - такива с топка, целене на мишена и др. След няколко демонстрации пред производителите на

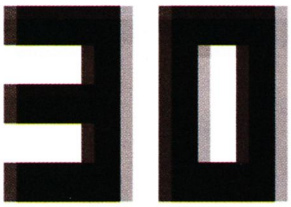
29 HISTORY

телевизионни приемници, Magnavox постига взаимно съгласие с младия инженер през 1971 г. за осъществяването на неговата мечта. Официално, първата видео-система бива издадена през следващата 1972 г., като наименованието и е Odyssey. Част от игрите, които са били на разположение на потребителите са следните: "Ping Pong", "Table Tennis", "Volleyball" и др. Новият продукт е силно рекламиран от Magnavox и от него се продават 100 000 бройки в годината на излизането му за цена от 100$. Интересен, стратегически добър рекламен ход на Magnavox се оказва решението им да продават новия продукт само в своите магазини, като в рекламното каренце се изтъква невъзможността на Odyssey да функционира на телевизори, различни от тези на Magnavox, което всъщност се оказва абсолютна лъжа... Основата на конзолата е изградена от транзистори, а за играенето на дадени заглавия се използват специални карти. Машинката изобразява два основни цвята - обектите (чертички, квадратчета) са бели, а фонът - изцяло черен. Чипът, играещ ролята на сърце в Odyssey е AY-3-8500. Оттук насетне се заражда PONG манията, която не отмира чак до 1980 г. През тези осем години са произведени десетки вариации на PONG, модели на които няма да обърна внимание по простата причина, че основната разлика помежду им е бил техният дизайн.

Magnavox Odyssey - първата конзола в света !

През 1977г. Atari прави своят голям удар с пускането на пазара на Atari 2600 - конзола, позната много добре дори на българския, малко по-възрастен играч. Тя бързо се превръща в доминантна сила, предлагайки стотици заглавия и невероятни за времето си хардуерни характеристики. Популярността на 2600 нараства още с излизането на превърналата се по късно в класика игра, Space Invaders. Системата за първи път въвежда огромно количество аксесоари, както и игри за възрастни като Beachelor Party и Custer Revenge. С няколко думи, Atari 2600 е конзола №1 в края на 70-те и началото на 80-те години. Пропускам един от най-мъчителните периоди за индустрията, който завършва с така наречения "Great Videogame Crash" през 1984. Повече за този тъмен период, споходил светът на видео-игрите, ще ви разкажа в някои от следващите броеве.

Продължавам с историята на може би най-успешната конзолна платформа за всички времена, производство на Nintendo - NES (Nintendo Entertaiment System). Скокът на Nintendo от бизнесът с плюшени играчки, в този, на ►



игралната индустрия през 84-та (малко след гореспоменатият срив) си е чиста игра на покер, която обаче за радост на тогавашните играчи беше повече от успешна. Тази умела игра и до ден днешен носи славата на фирмата като един от най-големите конзолни производители на всички времена. Бизнесът с игри на фирмата обаче започва с аркадните машини и заглавия за тях като Donkey Kong и Mario Bros. След време, компанията започнала да продава правата за своите аркадни игри на различни конзолни производители през този период (Colecovision). С времето обаче, помирисвайки купищата потенциал (естествено и пари) в издаването на една своя конзола, Nintendo прави първата крачка, пускайки на японския пазар Famicon (FAMIly COMputer). Комбинирайки страхотните хардуерни възможности на своята машина и понатрупаната популярност на аркадните си заглавия (прехвърлени във формат Famicon), новоиздадената конзола се превръща в златна мина за своя производител, като за една година от нея се продават 2.5 милиона системи. След поголовният успех в страната на изгряващото слънце, фирмата поглежда и към американският пазар, започвайки разговори с най-големият конзолен производител в САЩ през този период, Atari, за внасяне на Famicon в страната на неограничените възможности. След големия упадък на индустрията през 1984-та, Atari разваля договорката за разпространение на продукта на Nintendo и копманията, дала на света Mario, решава да разпространява своята машинка сама.

Безумие в очите на критиците през онези времена, но не и в умовете на маркетинговия отдел на фирмата. Разглеждайки из основи причините, довели до "Великата катастрофа на видео-игрите", компанията налага ново име за американската версия на конзолата - Nintendo Entertaiment System (NES), променя коренно външният вид на своята платформа, за да може тя да има вид на високо технологичен продукт, приличайки доста на компютър или дори видео-касетофон. Несигурна в успеха си, фирмата дори забавя официалната американска премиера, първоначално насрочена за пролетта на 85-та и прави пробен пуск, но само на територията на Ню Йорк през зимата на същата година. През февруари на следващата, NES най-накрая е официално пуснат в продажба в цялата страна. Важен ход за успеха на Nintendo е подписването на ексклузивни договори с най-големите производители на видео-игри през този период, според които, софтуерните производители нямат право да разработват или издават игри за други платформи. В Европа обаче, NES не става толкова популярен и бива победен от основния си конкурент, Master System на Sega. Една от основните причини е помощният хардуер на конзолата на Service Games и издаването на заглавия от фирми като Capcom за MS, които не са обремени от Nintendo с ексклузивни договори на територията на Стария Континент. Това обаче, не пречи на "голямото N" да продаде цели 62 милиона бройки от своята система и невероятните 500 милиона оригинални касетки, превръщайки NES в най-популярната видео-система до момента (PSone и PS2 са все още действащи конзоли, поради това, продадените от тях бройки все още не се борят в категорията на "починалите" платформи).

Magnavox Odyssey:
Процесор - AY-3-8500
CPU speed - N/A
RAM - N/A
Video Ram - N/A
Резолюция - N/A
Цветове - 2 (черно и бяло)
Полигони - N/A
Спрайтове - N/A
Медия - специални карти

Atari 2600:
Процесор - 8 bit 6507
CPU speed - 1.19 MHz със 3.58mhz графична скорост
RAM - 128 байта
Video Ram - N/A
Резолюция - 320x200
Цветове - 16
Полигони - N/A
Спрайтове - N/A
Медия - касета

NES:
Процесор - 8bit Motorola 6502
CPU speed - 1.79Mhz
RAM - 2 kb
Video Ram - 2 kb
Резолюция - 256x240
Цветове - 52,16 едновременно
Полигони - N/A
Спрайтове - 64
Медия - касета

TO.BE.CONTINUE...

- Ивайло Коралски

Stella

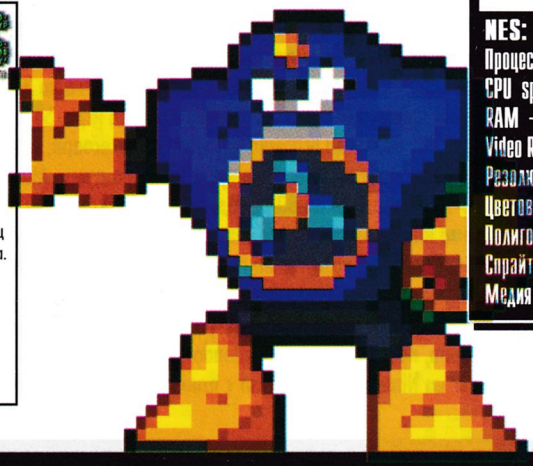
Емулация на Atari 2600: Stella е DOS-овски емулатор с Window-ски интерфейс, който е адски лесен за употреба.

ODYEMU

Емулация на Magnavox Odyssey: Odyemu - това е първият и единствен засега емулатор на Magnavox Odyssey. Той е DOS базиран и би трябвало да работи на почти всички PC-та.

M.E.S.S.
MULTIPLE EMULATOR SUPER SYSTEM

Емулация на NES: M.E.S.S. (Multi Emulator Super System) е мултифункционален емулатор, който емулира перфектно и NES. Той е DOS базиран, но има Windows-ки интерфейс, който е подходящ за прохождащи в емулацията. Хората, които са на вътре знаят, че има редица други емулиращи конзолата програмки, но избрахме тази, тъй като има най-простоватата структура.



Интервю с вампир

Надявам се, че няма човек от вас, скъпи читатели, който да не познава Данте - героят от култовата игра за PlayStation 2 Devil May Cry, още повече, че суровият му лик красеше корицата на първия ни брой. Когато търсехме подходяща снимка за лицето на NeoGamer в Интернет, се натъкнахме на една огромна фенска галерия на DMC, при това **адски** добре направена. Първата изненада в сайта беше, че е правен от две жени - майка и дъщеря, а втората - оказа се, че са БЪЛГАРКИ!!! Решихме да им отделим място на нашите страници, за да се почувствате и вие малко горди от направеното от нашите сънароднички.

Представете се накратко.

Ние сме майка и дъщеря- Betty (или Vampire 666) и Инандантия Сингервайлер. Защо Вампир... може би защото аз наистина съм родена в Трансилвания на няколко километра от замъка на Дракула и съвсем по случайност съм кръстена с името, което е носила неговата съпруга. Иначе сме си българки - от Варна. Инандантия е свободен творчески дух, емоционална артистична натура с философски виждания за живота. И двете обичаме добрите игри (може и да се поскараме за джойпада понякога), добрите филми, Стивън Кинг и здравата рок и готик музика. Но може би най-оспорваното нещо у нас е мишката на PC-то - когато имаме много идеи, работим направо на смени на компютъра.

Кога се роди идеята за сайта.

Идеята за сайта се роди миналото лято и в началото не беше никак лесно да я осъществим. Ина се зае да намери подходящ хост и да се бори с писането на кодовете и HTML-а. А това е най-сложната работа. Срещахме и други трудности, но това беше съвсем в началото. Сега мога да кажа, че с познанията си Инандантия може да зарадва голяма част от webmaster-ите.

Това ли е най-големия фенски сайт на DMC?

Имахме идеята да направим най-голямата Devil May Cry галерия и мисля че успяхме, но все пак не сме сигурни, затова работим по въпроса непрекъснато.

Как е структуриран сайта?

Сайтът е разделен на няколко секции - най-важната е за оригинален арт на Capcom, автори и фенове, изпратили различни свои произведения. Имаме още 4 „зали" - на Mysticcat - художничка от Япония, която изпраща своите творби изключително в нашата галерия; още двама невероятни творци, чиито компютърни графики могат да се видят основно в нашия сайт; на Инандантия и моя. А за най-здравите DMC фенове сме открили и Фото-студио - те ни изпращат свои снимки, а ние ги „снимаме" отново, но вече с техния идол - Данте. Това беше малко странна идея, трябва да призная, но пък се оказа, че наистина по света има хора, които са щастливи да имат свой портрет с Данте. Освен това имаме и наистина голяма Link-секция, ако търсите информация за Devil May Cry 1 и 2 можете да намерите връзка с повече от 20 официали и фенски сайтове.

Как сте си разпределили задачите?

Vampire 666 прави основно fan-артовете и flash-филмчетата; Inandantia също рисува и се грижи изцяло за сайта. Приемаме произведения на хора от цял свят, много сме щастливи, че имаме неща на японския художник Cloud Ishida, който има три собствени галерии; на американския художник Dantegirl или web-mistress и завеждащ fanart секцията на DevilMayCry2.com.

Видях, че сайта ви е награждаван?

Да. Засега имаме четири награди - GoldenWeb Award, Decco Award Gold и Diamond Web Award, level 1 и level 2. Decco е награда, която се присъжда от Съвета на Britanic Technology Web Masters and Designers - друг известен сайт с тази награда е The Apple Collection.com., Golgen Web Award има например сайта на Джон Файв (за който не знае - китарист на Мерилин Менсън). Diamond Web Award се присъжда според броя на гласовете на посетителите на сайта, 5-то ниво е най-високото постижение, засега имаме 1-во и 2-ро, но се надяваме, че може да получим и повече. В повечето случаи посетителите на сайта са много доволни. Е, понякога има някой опалквания, основно свързани с дългото време за зареждане, но това е така с галериите, поради многобройните артове.

Какво друго освен DMC харесвате?

Освен DMC имаме много любими игри от всички жанрове - Final Fantasy сериите; Resident Evil и Onimusha сериите; Legacy of Kain, което включва Soul Reaver 1 и 2, Blood Omen 1 и 2; всички серии на Tomb Raider; Silent Hill 1, 2 и 3; MGS 1 и 2; DOA 2 - това е може би играта, на която имаме навъртяни най-много часове - над 800; GTA Vice City; Alone in the Dark; Headhunter; Shemnue; Fear Effect; Record of Lodoss Wars; Shadow Hearts; ParasiteEve - мисля да не продължавам повече, списъкът е доста дълъг!

За какво не ви остава време?

Не остава време да изиграем всичко, което ни се иска...

Какво да очакваме за напред?

За напред? Ами още фенартове от нас и от многото артисти от цял свят, които ни изпращат техни произведения. Разбира се, може да променим някой детайли по сайта, да добавим форум например. Обмисляме идеята да купим домейн, а тогава ще можем да поместим и трейлъри, и MP3-ки, но нека първо Capcom да потвърдят DMC 3.

Сайтът **http://www.angelfire.com/goth/inandantia/** разгледа Мартин Янев. Разгледайте го и вие!

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Всеки уважаващ себе си PC геймър поне веднъж в живота си се е сблъсквал с някоя от брилянтните ролеви игри на Bioware, а повечето направили това, са изчезвали от погледите на близките си за по няколко седмици, месеци, дори години... През юли 2000 година, LucasArts и въпросната фирма

сключиха партньорство (не за мир), за да създадат първото RPG, развиващо се в Star Wars вселената и използващо AD&D правилата, наречено Star Wars: Knights of the Old Republic. Оттогава досега изчакахме голямото чакане, на някои дори опашката им се стори прекалено дълга и се преместиха на друга, водеща до Final Fantasy X и Suikoden 3, други пък решиха да изпробват какво ще стане, когато се съберат Младият Индиана Джоунс и Люк Скайуокър (разбира се, говоря за Епизод II) и така, времето си течеше в интересни занимания докато не дойде Денят.

Датата е 26.07, всичко вървеше както обикновено, гръмогласни спорове, ядене, PES2, поливане на градинката пред офиса (това бе един вид разпускане сред природата ;-)) и така до към 15:50, когато със силен трясък на вратата нахлу всеобщия "любимец" на всички ни, отг. редактор г-н Христо Явашев. Разбира се, никой не му обърна достатъчно внимание до момента, в който той реши да изключи PlayStation-а... тъкмо играехме 87-ма минута на изключително оспорван мач и всичко свърши... в следващия момент се обърнахме към него и родните му по достоен начин, а той изглежда беше решил да гледа филм! Включи видеото и вкара някакъв диск?! Не, извинете ме, това което г-н редактора включи не беше видео, а Xbox конзолата (известна още сред някои среди като X-boy... ;-P). Точно в този момент, аз бях на таблото с пръст на централния бушон, готов за профилактика, а Ицо с усмивка до уши ми подхвърли зелен DVD box с надпис Star Wars: Knights of the Old Republic!!! Ще прескоча последвалите няколко часа и ще премина до момента, в който бях заключен в стаята си с Xbox-а и моя верен приятел, изключил всички телефони и готов за изгнание в следващите няколко седмици. ..

Като за начало ще започна с историята на играта, която за разлика от всички други игри, излизали досега и свързани по един или друг начин със Star Wars, се развива 4000 години преди събитията от филмите, за които всички знаем. Сега разбирам защо на канадците от Bioware им отне толкова време да направят играта и съм сигурен, че в половината от това време са се разработвали историята и вариантите, с които можете да завършите играта (те са много, повярвайте ми). Накратко: двама от големите генерали на Републиката изчезват с част от огромните си флотилии и се връщат като Сит лордове, готови да я завладеят. Вашият кораб е атакуван и унищожен от флота на Ситите, а малцината оцелели попадат на планетата Танис, лутащи се из градовете. Нашият герой, Гарет и двамата предани войни на Републиката са сред спасилите се и

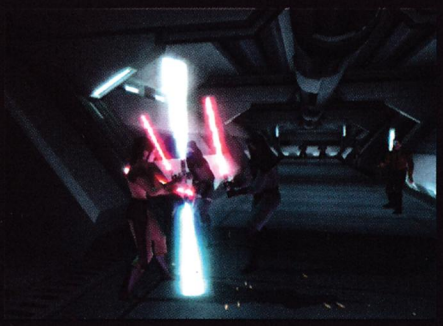
трябва да намерят още един оцелял, а той е младата джедайка Bastila. Разбира се, преди всичко това трябва да решите кой ще бъдете. Star Wars: Knights of the Old Republic използва подобрена версия на Aurora енджина от Neverwinter Nights и създаването на героя ви е почти същото, така че всеки, играл гореспоменатото заглавие, ще се чувства у дома си. В играта има три класа: Скаут, Войник и Разбойник, като всеки от тях е балансиран по определен начин и има различни умения и способности - това ви дава възможност да прекарате повече време в създаването на героя си. По време на играта ще можете да съберете доста голяма компания,

вариираща от дроиди, Мандалорски и Републикански воини, талибани-камикадзета, федаините на Садам и други подобни. За да успеете в играта, трябва да направите две неща: да четете безкрайните диалози, които са доста увлекателни, но водят до болки в очите и да овладеете системата за бой, която има възможност за пауза (едновременно и походова, и в реално време) и е изключително удобна. Всичко, което казвате, решенията, които взимате и отношенията ви с хората, ще ви накланят към тъмната или светлата страна на Силата. Съответно, всяка завършена мисия ви дава experience точки, които да трупате по различните си показатели, но получаването им ще зависи от това, как сте изпълнили задачата. Битките могат да се нарекат походови с единствената разлика, че вие решавате кога да настъпи хода на противника ви чрез пауза, позната от всички игри на Bioware. По време на паузата можете да въртите камерата, да си сменяте бронитe, оръжията и атрибутите, които носите, да си изберете опонента, който да нападнете и да зададете поредицата от удари, които да изпълни героят ви, а те са до 12 в комбинация. Доста впечатляващо, нали? Тази комбинация включва каквото си поискате - от мятане на гранати и стрелба с бластери, до мазане на филии с мед и разходка из парка. Добре е да следите квадратчета с ударите и като се изпразнят до половина, да зададете нови удари за да няма инцидентни опити за siesta.

Транспорта в играта става посредством

кораба ви Ebon Hawk, който може да се нарече "бащата" на Millenium Falkon. По всяко време в играта докато сте на някоя планета, можете да се върнете на кораба и да презаредите с безплатни амуниции и аптечки, което е все пак нещо. По пътя между планетите ще имате възможност да си початите с екипажа на кораба и да им помогнете да разрешат проблемите си, които не са никак малко, но за да направите максимален левел, ще ви е необходим всеки куест. Мини игрите в Knights of the Old Republic са доста забавен начин да се отърсите от многобройните разговори и боища из планетите, като например се пробвате като картоиграч в играта Pazaak, или се въплатите в състезател или стрелец на оръдие. Желателно е да ги научите добре, тъй като ще се сблъсквате доста често с тях.

Графично играта изглежда доста прилично, всичко е изпипано перфектно - от детайлните на героите, до страхотните бойни сцени и красивите местности, изпълнили до максимум Geforce 3-ката на Xbox-а, която на някой места се позадъхва доста, но

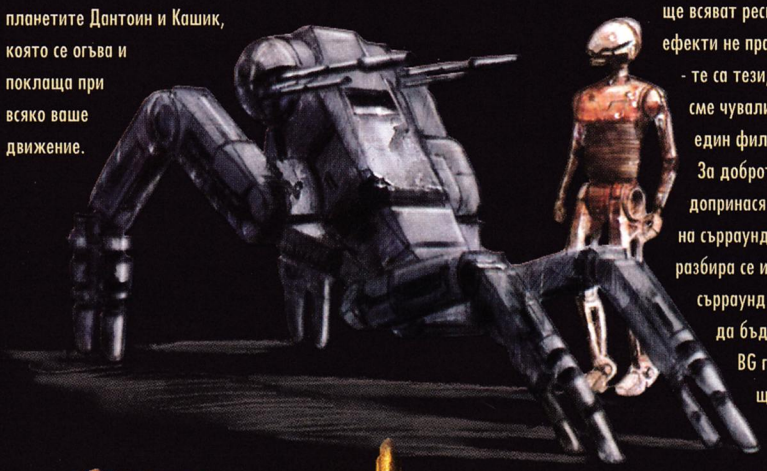


това не пречи по никакъв начин на геймплея. Камерата ви следва от трето лице и е позиционирана доста добре, като не ви поставя в неловки ситуации като любимата ми: "вие сте зад ъгъл, а на екрана се вижда той, вместо вашия герой". Всички местности изглеждат страхотно, но особено силно впечатление ми направи тревата на планетите Дантоин и Кашик, която се огъва и поклаща при всяко ваше движение.

Планетите изглеждат така, сякаш нямат завършек и можете да ги обиколите от край до край без да се блъснете в някой растеризиран бекграунд. Героите ви имат сенки в реално време, но откъм осветление, играта е доста по-назад от Splinter Cell, което обаче няма значение. А въпросните герои в KOTOR са около 300

и всичките са анимирани и раздвижени по перфектен начин, като всяка дума, която излиза от устата им е синхронизирана с нейното движение и то по прекрасен начин. Изчакайте да видите битка с лайтсейбъри, която ще изглежда по различен начин, в зависимост от вашия опит и този на противника ви. Например когато достигнете до 15-16 левел, ще имате възможност да миксирате бойни умения с умения от Силата. В един момент, всичко може да ви се стори прекалено бързо, но ако обърнете достатъчно внимание, ще останете доволни от бойните сцени.

Звукът в играта и озвучението на героите е на ниво, каквото не е съществувало досега във видео игра. Все пак трябва да отдадем заслуженото на екипа на Lucas, който се е потрудил доста за перфектното озвучение на всички диалози в играта, които на лист хартия са около 20000 реда! Да, LucasArts са озвучавали диалозите, докато BioWare са творили играта. Всички гласове в до един допринасят за изграждането на персоналността на героите - дали те ще са комични или ще всяват респект. Звуковите ефекти не правят изключение - те са тези, които всички сме чували във всеки един филм за Star Wars. За доброто изживяване допринася и поддръжката на сърраунд звук, който разбира се изисква и сърраунд система и няма да бъде чут от повечето BG геймъри така че ще пропусна тази част. Битките



са "рай" за ухото на съседите със забързаната си музика, ефектите от два пресичащи се лайтсейбъра или стрелба от бластер, а може и юмрук в зъбите - всичко това, събрано заедно и усилено на домашната уредба е абсолютна лудница. Музиката в повечето случаи е тиха и се вписва идеално като амбиент звук, но избухва винаги когато стане напечено. Повечето от музиката на Джон Уилямс ще можете да чуете като бекграунд в играта докато обикаляте баровете и улиците на някоя от планетите в галактиката и дори по време на пътуванията ви с Ebon Hawk.

Каквото и повече да са каже за тази игра, то няма да може да се сравни с усещането да седнете и да я играете. Тя има достатъчно Star Wars в себе си, за да задоволи и най-капризния фен и достатъчно удоволствие от самата игра, за да накара всеки един да седне и да опита какво е да си джедай. Microsoft определено трябва да карат фирми като Bioware да правят игри за конзолата им, защото както Halo на Bungie продаде хиляди конзоли, така и Star Wars: Knights of the Old Republic е способен да направи същото. Без значение дали ще бъдете от добрата или от лошата страна, изживяването ви ще е еднакво страхотно и ако не можете да си набавите Xbox за да я изиграете, то тогава събирайте пари за ъпгрейд и се гответе за ноември, когато играта трябва да излезе за PC. BioWare Rulez!

- Борислав Жечев

Производител: BioWare Corp.
Издател: LucasArts
Жанр: RPG
Други версии: PC
Екстри:
-
-
Интернет Страница:
http://www.lucasarts.com

Графика:	8.5	Иновация:	10
Звук:	10	Преиграване:	9.0
Геймплей:	10	А. П.:	10

9.7

BioWARE

PROFILE: #001

Това е BioWare

Всеки жанр има своята "по-по-най" добра фирма. За стратегиите това е Blizzard, за спортните симулации - EA, за адвенчърите - Lucas Arts… Но има едно име, което безспорно доминира в областта на ролевите PC игри и това е Bioware. Канадския разработчик успя за 8-те години от съществуването си да се наложи като тотален лидер в разработката на ролеви игри и безспорно дълго време няма да бъде отместен от трона.

Студиото започва съществуването си през далечната 1995 година. То не се състои от опитни ветерани, а от новаци в света на електронните забавления. Като водещи фигури се открояват Greg Zeschuk и Ray Muzyka. Първата им игра, Shattered Steel се продава сравнително добре и окуражава момчетата, но може би най-големия им успех е първата от сериите Baldur's Gate. Това е RPG базирано на ролевата система AD&D, която по това време е водеща в областта на настолните ролеви игри. Като сюжет, играта представлява класическа фентъзи сага с много обрати. Заглавието предлага изумителен брой часове игра и води до прекомерно зарибяване. То се продава като топъл хляб и моментално изстрелва момчетата от BioWare на челото на разработчиците на ролеви игри. Усетили топлата ниша, те създават продължението - Baldur's Gate 2, както и един експанжън. Разбира се, феновете ги изкупуват и получават същата доза адиктивен геймплей, който даже е с увеличена стойност от добавките.

Едновременно с това, момчетата от BioWare се занимават и с един страничен проект, 3PS-ът MDK2, който е едно изключително веселяшко заглавие изпълнено с екшън и хумор. За съжаление, то е доста хардкор и не се продава добре, затова все още не сме видели достойно продължение на играта. Въпреки това, тя остава в сърцето на много геймъри, като дори аз от време на време се връщам към нея, за да я изиграя пак. Все пак, основната сила на BioWare си остават RPG-тата. Очевидно сагата Baldur's Gate омръзва на канадците, защото преди година те изкараха триизмерното RPG Neverwinter Nights. Като механика на играта то се възползва от обновените правила на AD&D3 и безспорно това си проличава в по-излъскания и реалистичен геймплей, който ви дава огромна свобода на действията при изграждането на игрови персонаж. Тук не контролирате цяла група, както в Baldur's Gate, а само един персонаж, като обаче можете да си наемете бодигард по пътя към успеха. Сюжетът, поне според мен, отстъпваше на епиката BG, което е и може би главната критика към играта… За Neverwinter Nights може да се каже, че не допадна на много от феновете на поредицата BG заради олекотения геймплей, но пък за сметка на това хареса на други хора с по-лекия си такъв.

Мултиплейър възможностите на това заглавие бяха завидни, като редактора за светове позволяваше на играчите да се вживеят в ролята на истински Разказвач от настолна ролева игра. Разбира се, свободата не е същата, но безспорно това беше най-силното качество на играта. Този месец излезе и експанжън за оригиналната игра, който си е "типичен" такъв и честно казано не предлага нищо кой знае колко забележително, но си струва да се изиграе ако сте фен на поредицата.

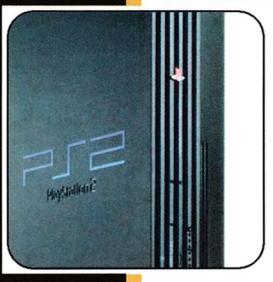
Може би най-успешното заглавие на канадците обаче, е излязлата този месец Star Wars: Knights of The Old Republic, която предлага един практически безкраен свят за изследване, дълбок сюжет, който е обвързан с най-известната космическа сага в света. Това е игра, която все още не е излязла за PC, но ви гарантирам, че когато това ще се случи, светът на нашата любима платформа ще се разтресе подобно на конзолния.

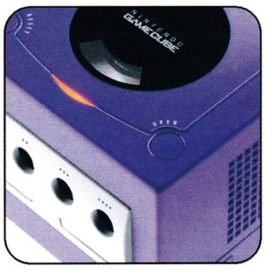
Струва ми се, че с това се изчерпва моят кратък обзор на една от най-успелите фирми в развлекателната индустрия. Препоръчвам игрите на BioWare на всеки, който поне малко се интересува от игри… Те са се доказали като пример за прекрасно развлечение и забава през годините.

- Орлин Ялнъзов

bgStore
Магазин
Интернет
www.bgstore.com

ТЕСТ ЗОНА





Оценките в Броя:

9.7-Star Wars: KOTOR
9.4-NBA Street Vol.2
9.3-LockOn
9.1-Gothic II
9.1-WC3: Frozen Throne
9.1-Suikoden III
9.1-Golden Sun: TLA
9.0-Super Mario Sunshine
9.0-Golden Sun
8.7-Dynasty Warriors 4
8.7-Space Channel 5 Part 2
8.4-VF4: Evolution
8.2-Heighbours from Hell
8.2-Midtown Madness 3
8.0-The House of The Dead III
7.7-PlanetSide
7.6-SOCOM: Navy Seals
7.3-Brute Force
7.0-State of Emergency
6.5-RE: Dead Aim
6.5-Phantasy Star Online Ep.I&II
6.0-Italian Job
5.5-Tomb Raider: TAOD
5.2-Pirates of the Caribbean

Оценките в миналите броеве:

9.8 - GTA: Vice City
9.8 - The Legend of Zelda: TWW
9.7 - Metroid Prime
9.7 - Winning Eleven 6: FE
9.5 - Championship Manager 4
9.5 - TimeSplitters 2
9.4 - Guilty Gear X2
9.4 - Soul Calibur 2
9.3 - MGS2: Substance (ps2)
9.3 - Splinter Cell (pc)
9.2 - Castlevania: HOD
9.2 - Impossible Creatures
9.2 - MGS2: Substance
9.2 - Silent Hill 3
9.2 - Sonic Advance 2
9.1 - NBA 2K3
9.1 - Panzer Dragoon Orta
9.1 - Ratchet & Clank
9.1 - Rise of Nations
9.0 - Castlevania: Circle of the Moon
9.0 - Dark Cloud 2
9.0 - RTCW: Tides of War
9.0 - Splinter Cell (ps2)
9.0 - Street Fighter Alpha 3
8.9 - C&C: Generals
8.9 - Ikaruga
8.9 - Shenmue II
8.9 - The Mark of Kri
8.8 - Freelancer
8.8 - Midnight Club II
8.8 - Tropico 2
8.7 - MTW: Vikings Invasion
8.7 - MK: Deadly Alliance
8.7 - Resident Evil 0
8.6 - Primal
8.6 - Rayman 3
8.6 - Shinobi
8.5 - Devil May Cry 2
8.5 - IL-2 Forgotten Battles
8.5 - Marvel vs. Capcom 2
8.5 - Tenchu 3: Wrath of Heaven
8.4 - MGS: Substance (pc)
8.0 - Final Fantasy Origins
8.0 - Splinter Cell (gba)
7.8 - Dead or Alive: XBV
7.6 - Enclave
7.5 - ToeJam & Earl III
7.5 - Will Rock
7.2 - The Hulk
7.2 - TOCA Race Driver
6.8 - Enter the Matrix
6.7 - Unreal II: The Awakening
6.5 - Postal 2
6.5 - Red Faction II
6.3 - Indiana Jones and the Emperor's Tomb
6.3 - Sonic Mega Collection
6.2 - ISS3
5.3 - X-Men: Wolverine's Revenge

PC и PlayStation 2 отново доминират и този месец сред излезлите хитове на пазара. Като най-открояващи можем да определим дългоочаквания експанжън WarCraft III: The Frozen Throne и приличащата на експанжън, Virtua Fighter 4: Evolution. Тактическите екшъни също са два - SOCOM: US Navy Seals и Brute Force. Като цяло, едни доста прилични игри...

При GameCube нещата са малко мудни, затова решихме в този брой да обърнем внимание на не толкова прясната, но хитова Super Mario Sunshine и едната от двете единствени онлайн игри за конзолата - Phantasy Star Online Episode I&II. И без това, тези заглавия едва сега се появиха по родните ни магазини.

Категориите, в които оценяваме:

Графика - В тази категория оценяваме художествената реализация, техническата и цялостната визуална стойност на играта

Звук - Тук влизат както музикалното оформление на играта, така и звуците и озвучаването на героите в нея

Геймплей - Една от най-важните оценки. В нея оценяваме управлението и начина на игра

Иновация - Оценката в тази категория показва приноса на играта в конкретния жанр, за игрите изобщо и напредъка й, в сравнение с предходните серии от поредицата (ако има такива)

Преиграване - Категорията отразява това, колко пъти ще се връщате към дадена игра, след завършването й. Върху оценката силно влияние оказват бонусите и секретите, които могат да се отключват и т.н.

Авторско пристрастие (А.П.) - Това е личната оценка на автора, който е написал статията и в общи линии наподобява общата оценка, само че е импулсивно поставена и несъобразена със съвременните тенденции в индустрията.

Общо - Това е най-важната оценка на дадената игра, като в никакъв случай не е средно аритметична от останалите. Общата оценка остава в историята като крайното мнение на списанието за стойността на играта.

Системата ни за оценяване е една от най-често срещаните и най-практичните, с които доста медии оценяват игрите. По десетобалната система (от 0 до 10), нашите оценки могат да ви дадат точна представа за качествата на дадена игра в отделните й показатели (Графика, Звук, Геймплей, Иновация, Преиграване, Авторско пристрастие и Обща оценка).

10 - Перфектната оценка. Много малко игри в историята могат да се похвалят с този рейтинг, а ако случайно срещнете такова заглавие - купувайте го на момента!

9.0 - Изключително добра игра, на която и липсва само нещо малко, но незначително, за да ви развали удоволствието.

8.0 - Една много добра оценка. Бихте играли дълго време заглавието, но едва ли след години ще си го спомняте като емблематично.

7.0 - Добра игра, с добри хрумвания, става да се играе за определен период от време. Не очаквайте кой-знае-какво обаче...

6.0 - Заглавие, получило такава оценка, обикновено има доста добри идеи, заложени в себе си, но за жалост, неизпълнени както трябва. Едва ли ще продължите да го играете след първите 1-2 часа.

5.0 и надолу - Това са игри, които не заслужават вашето внимание и в повечето случаи дори не стават за игра!!! Нашият съвет е да ги отбягвате и в никакъв случай да не си давате парите за тях.

NeoGame хапче

Това е награда, която авторският екип на списанието присъжда на определени игри, които са уникални, оригинални и със специален принос за развитието на индустрията изобщо. Тя не се ръководи от общата оценка или от която и да е друга оценка в отделните категории. Игрите, отличени с NeoGame хапчето в ревюто си, трябва да са абсолютно задължителни за всеки геймър!

PlanetSide

Новото лице на масирания мултиплейърен онлайн екшън

Хиляди години Републиката на Тераните бе единствената господстваща сила, докато не бе изпратена експедиция през "дупката", за да колонизира новооткрит свят, наречен Ауракcис.

По време на колонизацията бяха създадени три основни щаба на различни места по повърхността, за да се ускори заселването, а впоследствие и много по малки бази на всевъзможни локации.

Експедициите разкриха останки от извънземна раса Вану. Нямаше следи от това, какво бе станало с тях, но елементи от тяхната технология бяха останали и по специално "прераждането". Използвайки хибрид между земна и чужда технология, стана възможно да се запазва генетичния код. Така, след като бъде убит, човек може да се съживи, използвайки "прераждането".

..."Дупката" се разпадна. Връзката с основната империя TR бе прекъсната. ...Напрежението се повиши и ескалира. Щабовете се разцепиха и образуваха три империи все още лоялните към Теранската Република и два противника Новия Конгломерат и Суверенитета на Вану. Войната вече е факт. Една война без смърт.

Аз съм прост войник 12 ти ранг, командир 3 ти ранг.

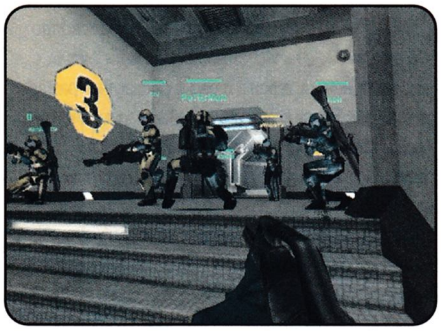
Човечеството се разпада. Хаосът е навсякъде. Хилядите години на провинциално мислене и решаване на проблеми през мерника на оръжието, задръстват еволюцията на човечеството. Всичко отива към забрава. Тези, които успеят да осмислят потенциала на човечеството, ще се издигнат. Те ще преведат по низшите през портала на разбирането и ще прочистят поквата на слепота и невежество от всички форми на живот. Това са моите разбирания, затова се присъединих към VS. Ние сме пастирите на еволюцията, предвестниците на прогреса. Ние водим към просвещението.

Формирах отряд от 8 души, решени да помогнат в превземането на поредния континент. С малко късмет там ще намерим още 2 ма, за да запълним целия екип. Транспортния ни кораб кацна. Двамата, екипирани с тежките брони MAX, веднага се качиха в отредените им места. Шофьорът бавно вкара и подвижната станция, способна да извърши "прераждането". Накарах двама от екипа ми да заемат малокалибрените картечни кули на крилата на транспортера, а останалите се настанихме в транспортния отсек. Насочихме се към телепортиращия портал за най малкия от 13 те континента Oshur.

Битката беше започнала. NC бранеха базата си с всички налични средства. Странните им възгледи за "свобода" и борба против тиранията са нещо, което не разбирам. Но екипировката им беше добра. Наблягайки повече на мощта на оръжието, отколкото на бързината, те успяваха да постигнат максимални щети с един единствен точен изстрел.

Погледнах електронната си карта. Стотината зелени точки обозначаваха колегите ми по съдба в тази битка. От транспортния кораб забелязах как няколко тежки танка на NC изтрепаха или прегазиха дузина от съотечествениците ми и се зарадвах, че имам сертификат за използването на противотанково оръжие. Две от постовите кули около базата на NC вече бяха превзети, значи нямаше да има проблеми с "прераждането", дори ако подвижната ни станция бъде унищожена. Придвижихме се над базата и дадох командата за "падаща атака".

Транспортния лъч ме запрати с все сила надолу. Двамата от екипа с MAX се приземиха между неколцина NC в техните златно сини униформи. Мощните оръжия за миг прегазиха всякаква съпротива. Благодарих на пилота и с останалите от отряда премахнахме оръдейните кули в нашето полезрение. Хакерът ни отключи най близката врата, включи камуфлажната система на костюма си и се понесе навътре. Последвахме го, но в каската ми прозвуча гласът му "Incoming MAX units!". Докато успея да



реагирам, половин дузина тежко бронирани войници в златно сини одежди премазаха целия ми отряд.

40 секунди по късно се появих в най близката мобилна станция за "прераждане", екипирах се от терминала и се хвърлих отново в битката.

Превзехме вражеските машини за "прераждане" и стигнахме до контролната зала. Хакерите се заеха с работа и скоро базата бе наша. Излязох на двора, последван от останалите ми съекипници. В слушалките ми прозвуча сигнал от един от по висшите командири, гласящ, че Amerish се нуждае от подкрепления, поради тежки атаки от TR. И тях не разбирах. "Лоялност до смъртта!" Какво странно мото за свят, в който няма смърт. "Редът изисква закон, а закона се налага чрез възпиране. Възпирането се базира на страхът от последиците, а страхът е най силната мотивационна сила". "Несъгласните ще страдат заради тяхната нелоялност". Това са техните разбирания. Обмислих стратегията си. Техните оръжия нямаха мощ, но бяха точни и скорострелни. Усмихнах се на ум и повиках транспортния ни кораб.

Гален Илиев

INFO

Производител: Verant Interactive
Издател: Ubi Soft
Жанр: Екшън
Други версии: няма
Системни изисквания:
CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB video, 3GB HDD, Modem/LAN
Интернет Страница:
http://planetside.station.sony.com/

РЕЙТИНГ

Графика:	7.0	Иновация:	5.0
Звук:	8.5	Преиграване:	10
Геймплей:	8.5	А. П.:	8.0

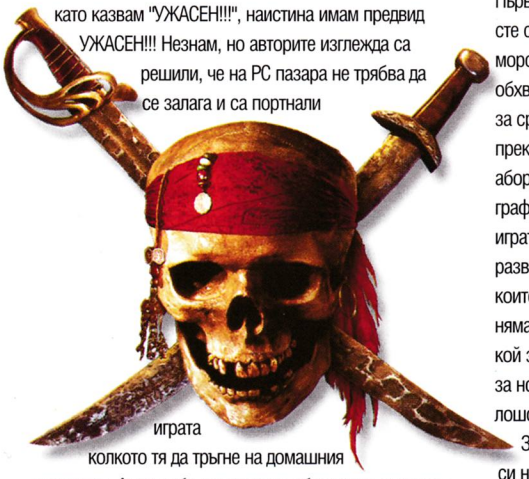
7.7

Pirates of the Caribbean

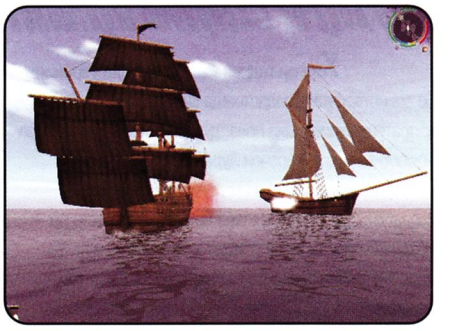
Хм това не беше ли филм?!

Disney... за какво се сеща човек когато чуе това име? Аз лично, за доста глуповати филми, с още по глуповати герои и с редки изключения разбира се (Monster Inc. се гледаше). И понеже анимационния бранш май замря, голямата компания реши да разшири дейността си. Днес под името на Disney вече излиза почти всичко, даже и що годе свестни игри... визирам Kingdom Hearts, разработвана заедно със SquareSoft. Но да минем на въпроса... с премиерата на новия си многомилионен филмов хит Pirates of the Caribbean, Disney решиха да пуснат на пазара и игра със същото име (защо да печелим от едно, като от две ще спечелим повече). Забавното тук е, че играта няма абсолютно нищо общо с филма и преди правата и да бъдат закупени от масивната компания, тя е трябвало да се казва Sea Dogs 2. И за да бъдем точни, Pirates of the Caribbean всъщност е трябвала да бъде продължение на известната игра Sea Dogs. И това си е така, защото новата игра носи повечето от отличителните черти на предшественика си като нелинейния геймплей, морските битки, ръкопашния бой и търговията. Новото е, че всичко това се визуализира от прекрасния графичен енджин на Bethesda Softworks използван в Morrowind. Звучи чудесно нали? Ама НЕ Е! Полученото "нещо" трудно би се определило като завършен продукт, трябва да имате доста голямо въображение и доста здрави нерви за да издържите да играете повече от час. Аз опитах да поиграя по дълго, но това подейства зле на психиката ми, така че не се учудвайте ако някъде има безсмислици. Наистина

играта изглежда превъзходно. Умело са използвани доста от ефектите поддържани от новите видеокарти, като реални отражения по повърхността на водата, били те от кораб, слънце или суша. Употребени са системи от частици за пресъздаване на водните пръски и хвърчащите парчета раздробено дърво при попадение в корпуса на кораб. Осветлението в играта е много добро като всеки обект си има сянка която е динамична и се променя през различните части от деня. Сенките дори се влияят от бляската на светкавиците, като това е ярко забележимо, когато корабът ти попадне в буря. Огромно впечатление прави и тревата, която реално се мести под нозете на героя ти. От друга страна, текстурите в играта здраво куцат. Често те са доста мазни, а на места направо дразнят. Но някак успях да прегльтна това, след като увеличих филтеринга на видео картата си. Друго дразнение бяха моделите на персонажите, те са доста ръбати и изглеждат някак остарели, а и техните текстури също са доста замазани. Но дотук с графиката, нека да поговорим за нещото, което всъщност прави играта... Геймплея. А той може да се определи с една простичка дума: УЖАСЕН!!! И като казвам "УЖАСЕН!!!", наистина имам предвид УЖАСЕН!!! Незнам, но авторите изглежда са решили, че на PC пазара не трябва да се залага и са портнали



играта колкото тя да тръгне на домашния компютър. А може би има и друго обяснение, след като успешно са пуснали играта за Xbox, Akella и Bethesda здраво са се насвяткали в руски стил и с песен са портнали „Пиратите“ и за PC. Управлението на героя ти е ужасно, не се учудвайте, ако трудно уцелвате врати и все успявате да изпуснете по някои завой, това е нормално. В ръкопашния бой положението е същото, героят ви ще изпълнява движенията с такъв финес, че просто ще се смеете през сълзи ако успеете да порежете някои със сабята си. А да не говорим за стрелбата, вместо като пич да се прицелите в главата на врага с мишката, ще трябва да изчакате героят да прецени правилно ситуацията и да се прицели в някои от близките му цели. Направо ужас! В морските битки положението е малко по добро, тук нещата са доста по прости, карате си корабчето и когато врагът ви влезе в активната зона на оръжията, стреляте. Има два начина да нанесете удар по противника, единия да оставите екипажа да се грижи за прицелването, а



другият е вие сам да се опитате да нацелите точната парабула с която полетата ви да застигнат врага. Първия начин определено е по удачния, особено ако сте си наели боцман със способността стрелец. В морската битка има 3 вида боеприпаси за различен обхват. Обикновени полета, поразяват надалеко, бомби за среден обхват и сачми, когато нещата станат прекалено лични. А след личните междуособици следва абордаж, които за съжаление е описан по горе в графата на ръкопашния бой. Поне RPG елемента на играта е добър, героят ти си има доста способности за развиване, а също печели и допълнителни умения които са му от полза в дългия път. Търговския елемент няма да го разглеждам обстойно, защото в него няма кой знае какво ново. Купуваш, продаваш, заработваш за нов кораб, че дори и за цяла флотилия. Пък и не е лошо да тръгнеш на път не с един, а с цели три кораба. Звукът в играта е посредствен, да не кажа лош. Има си някаква музика, която не дразни, има си и ефекти, но нещо определено липсва и то е озвучаване на репликите. Персонажите си казват „здрасти“ и след това онемяват оставяйки те да четеш целия буламач от простотии след това. А тези реплики често са важни, защото от тях зависи развитието на историята в играта. А като цяло, тя не е лоша. Вие сте Натаниел Хоук, капитан на търговски кораб, успял да се изплъзне от светкавичната атака на Франция над карибски архипелаг. Пътят на мр. Хоук е доста криволичещ и наистина от вас зависи докъде ще стигне той. Дали ще застане зад английския флаг или ще стане безжалостен пират. И за край... ако наистина ви е в кръвта да сте морски вълк, то Pirates of the Caribbean може да се окаже играта за вас. Но ако не сте такъв, а просто искате да се позабавлявате, стойте надалеч от това заглавие, защото то много бързо може да превърне забавлението ви в кошмар.

Иван Стойнешки

INFO:

Производител: Akella / Bethesda
Издател: UbiSoft
Жанр: Action / RPG / Economy
Други версии: Xbox
Системни Изисквания: CPU 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, 1.6 GB HDD
Интернет Страница: http://pirates.bethsoft.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.5	Иновация:	5.2
Звук:	7.5	Преиграване:	6.0
Геймплей:	4.3	А. П.:	5.0

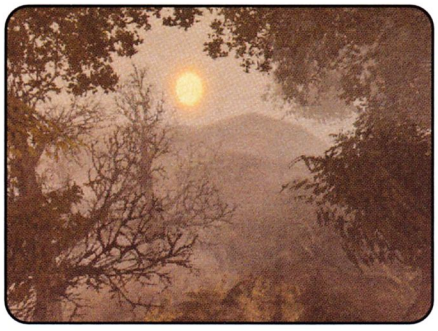
5.2

Gothic II

Играта-събитие в жанра компютърно RPG!

Както всяка уважаваща себе си обществена медия занимаваща се с налагане на някакво обективно мнение или оценяване на даден продукт, така и екипа работещ в NeoGamer винаги се стреми да поднася най важната информация за дадена игра през погледа на безпристрастния потребител. Ефектът от това е, че стойността на всяка оценка дадена тук не се пречупва през призмата на кухия комерсиализъм, а се дава от позицията на обикновения играещ. Иначе казано, независимо от масовата преценка, добрия продукт не винаги е най продавания.

Последното, за съжаление, е част от съдбата на Gothic 2, без съмнение играта събитие на годината в жанра компютърно RPG. Знае се обаче, че продажбите й никога няма достигнат да кажем тези на Diablo или Neverwinter Nights, или пък съответните им хвалебствия (рекламни кампании), но качествата както споменах по горе, са единственото, което мен и колегите ми ни вълнува. Затова ще си позволя да започна така "Господи, трудно ми е да предам впечатленията си от един друг свят, в който имах честта да поживея не малко часове, само в рамките на една страница. По ми е лесно да напиша "многотомова" автобиография на героя си в отделна притурка към списанието!"



Gothic е една от малкото игри в историята на компютърните такива, имащи подобна стабилна фабула, толкова жив свят и нещо рядко срещано в повечето случаи начало и край. Както забелязвате, не изписах "2" след името, защото макар да е се явява продължение, всъщност двете игри са на практика едно цяло, разделено на отделни приключения с участието на един и същ герой. Без да се впускам в подробности около изключителния сценарий на играта, ще отбележа само, че вие и героят ви отново сте в центъра на събитията, последвани този път от разрушението на "Бариерата" в предишната игра. Няма как, но ще ви се наложи да помагате за оказване съпротива срещу лошите, тръгнали на разрушителен поход през ценната за вас родна територия (този път има и Дракони). Ще посетите места, познати от предната игра, ще срещнете стари бойни другари и т.н. Странно защо, но героят ви някак си е загубил способностите, придобити в предишната част.

Gothic е ролева екшън игра от трето лице, която категорично бяга от стандартите в жанра. Първо не създавате герой, не определяте нито клас, нито раса, а просто поемате управлението на (забележете) безименен герой спасител на света. Характерна особеност е, че чисто човешкото ви пристрастие и заложения отчасти нелинеен подход са определящи за вида на героя и на хода на бойните действия. Имате избор да се присъедините към три фракции, всяка с различен външен вид и бойни умения. Избора е изцяло ваш, но ведньж направен, той видоизменя отчасти играта и не може да бъден променен.

Отново ще имате възможност да изпълнявате не знам колко точно, но много странични приключения, давани от никак не малкото NPC та, които ще срещате на различните ключови места в света на играта. Ползата от това е опита, натрупван с всяка успешно изпълнена мисия, който ще можете спокойно да похарчите за подсилване на героя си. Има добавени някои нови умения в ТТ данните ви, спомагащи за по лесното малтретиране на Орки и други подобни красиви приказни създания. Битките не са лесни, но с времето ще усвоите различните комбинации на удари със съответните оръжия и техните защити. Важното е да изберете определен път на развитие и да се придържате до края за него, по този начин героят ви ще стане много силен, възползвайки се по успешно от привилегиите на избора ви.

Графиката и Звука са забележителни и ми се струва, че без тяхното почти перфектно изпълнение, удоволствието не би било така пълно. Светът, в който играете е жив и изпълнен с всичко, което би ви искало да има в него. От птичките и тревичките до звука от падащи камъчета по отвесна скала или променящите се атмосферни условия до... и аз не знам още

какво да напиша... абе до всичко нужно, за да се отнесете другаде. Впечатляващи са мащабите и реалносъразмерната околна среда както в града с неговите тесни и широки улички, красиви сгради в някакъв 'немски', струва ми се, стил, замъците, манастира и т.н., така и из горите, планините, шубраците, пещерите и... ох!

Енджина на играта е същия като на предишната игра, но повярвайте ми, силно, мнооого силно преработен.

Музиката е невероятна и е толкова умело вплетена в различните места и в битките, които водите, че сякаш става част от тях.

Нещата, както полека лека започвате да разбирате, са сериозни, Gothic 2 е приключение, което ще прикове изцяло вниманието на всеки дръзнал да се докосне до него.

Дамян Михов

..INFO..

Производител: Piranha Bytes
Издател: Infogrames
Жанр: RPG
Други версии: няма
Системни изисквания:
CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video, 2.5 GB HDD
Интернет Страница:
http://www.gothic2.com/

РЕЙТИНГ.

Графика:	8.0	Иновация:	8.5
Звук:	8.5	Преиграване:	8.0
Геймплей:	9.0	А. П.:	10

9.1

Lock On

Модерният авио симулатор ... за всеки!

Жанра на симулаторите позамря за известно време, защото да се направи игра достатъчно трудна за закоравелите фенове и същевременно лесна за новаците е адски трудна задача, а са и малко компаниите способни да направят подобно нещо. Затова Eagle Dynamics са действали доста предпазливо в разработването Lock On с цел да я превърнат в игра за всеки желаещ да лети на модерен изтребител. Играта не само има различни нива на трудност, но предлага и множество допълнителни опции за улесняване на полета, така че дори и най големия новак ще може да приземи машината при нулева видимост.

Действието на играта се развива в централна Европа. Силите на НАТО са се сблъсквали с Украинската и Руската Армии в диспут за нефтените находища в Каспийско море. Авторите на играта са подбрали много добре локацията на сраженията, така че играча да се наслади на пилотиране над всякакъв терен.

В кампания пет самолета са достъпни на играча. F 15C Eagle, Su 27 Flanker B, MiG 29 Fulcrum C, A 10A Warthog и Su 25 Frogfoot. В допълнителните мисии ще може да летите и с Su 33 Sea Flanker, MiG 29K Sea Fulcrum, Su 39 Sea Frogfoot.

Кампанията в играта за радост на всички не е скриптирана, а използва така наречения Dynamic Battle Generator. Eagle Dynamics твърдят, че благодарение на този енджин, играта е безкрайно преиграваема. Твърдението е вярно, защото при повторно започване на кампания, дори и със същия самолет, мисиите са коренно различни. Малко изнервящо е, че DBG генерира сходни мисии в една кампания, така че не се учудвайте ако летите патрул в 10 поредни мисии (като се замисля и в реалността е така). Като цяло Dynamic Battle Generator а си върши добре работата и успява да те постави в много различни ситуации, при някои от които единствено късмета е от значение.

За геймплея не мога да говоря много, защото той е такъв какъвто си го направиш. Както споменах играта има множество опции за улесняване на самия полет, като по мощни двигатели, anti stall control , лесно кацане и повишена ефективност на оръжията. Интересното е, че дори има два типа радар. Единият е стандартния където враговете винаги са си обозначени като такива и втория, в който се иска намесата на играча, за да се разпознае всъщност кой ти е враг. При мен настройка с умерено ниво на реализъм проработи отлично. В самата игра самолетите се държат изключително реално, така че ако някой за първи път сяда в изтребител му препоръчвам да премине през детайлната тренировка, която помогна и на мен в опита си да презаредя самолета във въздуха. Едно от нещата което ми допадна е, че можеш да погледнеш на сраженията стратегически като се прехвърлиш в близкия AWAKS. От там не само може да наблюдаваш развитието на битката, но може да даваш команди на поддържащите войски и самолети. Играта има много приятен Instant Action режим който ще задоволи всеки решил просто да се отпусне за десетина минути. Просто избираш самолет и тип мисия и си готов.

Мрежовата игра включва стандартните режими head to head и co op, но това не е всичко. Този път авторите са решили да дадат на геймъра възможността да се включи във вече започната игра, като подкрепление. Това е добре защото ми писна да стоя по 15 минути и да чакам някоя игра да свърши и чак тогава да се включа (пък и всички знаем колко сървъри са с нормален PING в България).

Изкуственият интелект в играта е на много високо ниво, като е обърнато много голямо внимание на интелекта на приятелските сили, които няма да разчитат само на теб да свършиш работата. В първите няколко мисии направо имах чувството, че съм излишен.

В графично отношение Lock On наистина е над всички. Моделите на самолетите са изключително детайлни и максимално приличат на реалните си братя. Използват се много ефекти, за да може всичко да е достоверно. Използван е така наречения Specular Highlight за пресъздаване на реален отбляськ върху фюзелажа и кабината на самолета. Ефектът е употребен и при пресъздаването на реално отражение на слънцето върху водата (може да се уверите в това от видео клипа на диска на списанието). Използвани са последните Vertex и Pixel ефекти, за да се пресъздаде топлинната вълна излизаща от двигателите. Терена е изключително детайлен. Виждат се дребни неща като храсти и дървета около пътищата, малки къщурки, електрически стълбове и дори вълните разбиващи се в брега. Умело са пресъздадени и издължените сенки на обектите при залез.

При звука положението е същото. Много труд е вложен за гърма на двигателите, като дори го има звуковия взрив при преминаване скоростта на звука. Авторите са се постарали много над комуникациите. В едно интервю те твърдят че за записани над 2000 реда реплики, и наистина е така, ефектът е невероятен, защото чувството за полет се увеличава когато чуваш че и останалите правят нещо.

Lock On е превъзходна игра за всеки обичащ модерните изтребители. Тя е изключително достъпна и предлага един много балансиран геймплей. Единственото лошо е, че заглавието изисква мощен компютър с видео карта поддържаща DX8. Джойстикът е задължителен, както са и здравите нерви, защото някои мисии се преиграват по 5 10 пъти. Така че грабвайте стиковете и гнетете врагът, а аз ще погледам Macross Zero :).

Иван Стойнешки

INFO

Производител: Eagle Dynamics
Издател: UbiSoft
Жанр: Simulator
Други версии: няма
Системни Изисквания: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB Video, 1.1GB HDD
Интернет Страница: http://www.lo mac.com /

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.2	Иновация:	9.0
Звук:	8.5	Преиграване:	8.2
Геймплей:	8.9	А. П. :	9.2

9.3

Tomb Raider: Angel of Darkness

Чакахме още шест допълнителни месеца за какво?

Писна ми!!! Писна ми във всеки брой да поемам голяма част от оплюваческата работа, а колегите да точат мазни лиги и да благославят поредната яка геймка. Честно казано и слюнчените жлези ми се поизчерпаха, а докторите отказаха да ми присадят втори чифт. Ако добрите чичковци в бяло го бяха направили, сега щяхте да четете за поредната игра обилно

полята с оралните ми секрети. Уви, няма да имате тази чест. Пресъхналата ми уста ме накара да се замисля дали не съм поел прекалено критикарски курс и да започна да гледам положително на нещата. ОК, ето казвам го: Tomb Raider: The Angel of Darkness е страхотна игра с невероятна мрачна атмосфера, прекрасна симфонична музика, засилваща трилъровия сюжет и съспенса, чудесна актьорска игра на озвучителите и с достатъчно добри графика и архитектура за да конкурира всяко известно до момента екшън/приключенско заглавие. Налични са както любимите ви платформени елементи подкрепени с реалистично анимираните движения на Лара (скокове, салта, стойки на ръце, катерене на отвесни стени, висене по ръбовете... бе точно това най много ме е радвало в досегашните части), така и загадките свързани с дълго мотаене в търсене на скрити ръчки (тук таме и някоя логическа задачка >подсказки търсете в бележника<), че даже има и цял нов игрови герой (хмм играта с Къртис много ми напомняше за параноята в Silent Hill), грррр... няма лъжа, така е! Мога с ръка на сърцето да кажа на всички заклети фенове на поредицата, че ще се зарадват и на новата част. Е, толкова! Заклетите фенове да не четат нататък ами да си инсталират играта и да започват похищаването на гробници...

Време е за веселата част. След тайно посещение в нелегална клиника и инсталирането на чисто нови жлезички мога да изкрещя: "Ооо, Божеее, защо ме наказваш така? Тази игра е ужасно неиграема!". Факт. Новият Tomb Raider не е нито по добър, нито по лош от предишните. Нито по малко бъгав. Гръмко рекламираните иновации в геймплея ги няма никакви или пък не са приложими. Стелт елемента и ръкопашните схватки са толкова глупаво реализирани, че по добре без тях. Ъпгрейда на показателите на Лара е строго скриптиран и става точно когато ти притрябва (дефакто е пъзел елемент, защото трябва да откриеш скритото сандъче, което е поставено точно за да го бутнеш и да си засилиш краката).

Но както и да е, майната им на иновациите. Защо обаче трябваше да прецакват контрола? Точно това разваля цялата игра. В началото няма да усетите разлика с контрола на предишните части. В интерес на истината, макар и ограничен, с него се свикваше. Проблема е в инертността на контрола. В напрегната ситуация почти никога не можете да накарате героя си да направи това което искате. Дори и парен локомотив би бил по пъргав от Лара, ако се наложи да изпадне в някои от ситуациите в играта. Чувства се забележимо забавяне между задаването и изпълнението на командата, което води до фатален завършек за играча в повечето случаи. Може да се наложи да умрете десетки пъти на едно и също място и да гледате повече loading екрана, отколкото да играете. Нищо обаче не е по изнервящо от битките с босовете. При извадено оръжие екранното ви алтер его е още по неконтролируемо. Започва да подскача в безумен танц около врага и натискането на някой бутон за движение само още повече влошава нещата. При опит да се отдалечите auto aim функцията ви завърта и пак сте в кюпа!!! А тогава обикновено се налага да свършите и нещо друго (примерно да вземете книга от рафт). За да го направите, трябва да приберете оръжието (иначе гадния auto aim ви държи в капан), но пак забавените реакции идват на помощ. В това време боса се е съвзел и ви мушва в топките (ъъъ, хубаво де, Лара няма топки, но Къртис... предполагам има...), при което операция "прибиране на оръжие" не завършва и всичко се повтаря отново. Камерата допълва миризливата картинка, защото често сменя местоположението си под кинематографични ъгли и тъй като посоките не са вързани за камерата (както при Splinter Cell или Soul Reaver), а за самия персонаж объркването и падането от някой ръб е гарантирано.

В крайна сметка е жалко развалянето на добра игра само заради една малка подробност. Angel of Darkness би бил добро попълнение в редиците на екшън/приключенията, особено със страхотната си атмосфера и история. Да, но това не е достатъчно защото

всички знаем, че за успех е необходимо изпипването и на най малкия детайл (както Blizzard правят примерно) и най малкото недоглеждане може да развали всичко. Отврат!!! Повече никога няма да се докосна до игра с "Tomb Raider" в името!!!

Влади Юлианов

***бел.ред.**: Колегата не знае още, че Eidos връчиха следващата част на поредицата в ръцете на любимите му дивелопъри от Crystal Dynamics, така че можете да очаквате Влади да се докосне до още нещо през 2005 та година...*

INFO

Производител: CORE Design
Издател: EIDOS Interactive
Жанр: Екшън
Други версии: няма
Системни изисквания: CPU 1.5 GHz, 128 MB RAM, 64 MB video, 200MB HDD
Интернет Страница: http://www.tombraider.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.3	Иновация:	3.0
Звук:	8.9	Преиграване:	4.0
Геймплей:	6.7	А. П.:	7.0

5.5

Warcraft III: The Frozen Throne

Просто Blizzard...

В света на гейм дизайна и разработка има наистина много фирми, студия, разпространители и прочее съдружия на хора, занимаващи се главно с гейм индустрията. Но едно от тези студия се е доказало като най добро и заслужаващо адмирация. Да, това са Blizzard Entertainment...

През годините тяхното студио си създаде репутацията, че пуска безупречни, разработвани с години, добре балансирани и премислени игри, които няма как да ни разочароват. Миналата година те пуснаха може би най добрата реалновремева стратегия излизала някога WarCraft 3. Без да изненадва когото и да е, тя разби всички рекорди по продажби и заслужи високи оценки от критиката. Сега, по традиция, идва ред на добрият експанжън...

Действието в The Frozen Throne се развива точно след това в оригиналната игра т.е. след прогонването на горящия легион. Ще можете да играете със (само) 3 раси в кампанията това са хората, немъртвите и елфите, като орките получават само една бонус кампания, при която един доста едричък тип (Beastmaster) се разхожда и изпълнява куестове за да се измазни на „истинските" орки, които го недолюбват защото е мелез. Тази кампания също е доста дълга и не е само залъгалка и безспорно е приятно разнообразие след доста сериозния геймплей.

Историята е разнообразна и изпълнена с обрати, също както тази на оригинала. В нейния център стои Артас, арогантния тип от първата част, който е преминал към отбора на „лошите" и очевидно не е с всичкия си. Можете да сте сигурни, че сюжетът ще ви държи в напрежение до последно и безспорно мисиите ви не изглеждат самоцелни. Колкото до тях, Blizzard както обикновено не са заложили на стандартните мисии, при които строите база, правите войски и нападате, а са разчупили картите, давайки ви различни екстри като няколко армии, които да контролирате едновременно, или пък оставяйки ви с малка войска, с която да отблъсквате вразите отряди или да навлизате в тила им.

Относно геймплея, всички раси са получили по някоя и друга нова машина, някое и друго ново умение и т.н. Като сбор, числото на добавките е внушително и безспорно добавя нова дълбочина в и без това доста „дълбокия" геймплей на оригиналната игра. Разбира се, най важната добавка са новите герои, които бяха (и все още са) солта на Warcraft 3 моментално ще си намерите и любимци, и стратегии, но ако ме питате, ще ви препоръчам ultimate умението на новия герой на орките... заслужава си!

Графиката и звука също са на доброто ниво, което оригиналът направи своя запазена марка. Репликите на единиците са обновени, все така забавни и ще ви накарат да щракате по тях до умопобъркване, пък било то само за да чуете прословутото „Press Control+Alt+Del for the end of the world spell". Графиката перфектно пресъздава атмосферата на играта като

едновременно с това поддържа изискванията към машината на едно сравнително ниско ниво. Все пак, на максимален детайл ще имате възможността да се възхищавате на тучни поля, опустошени местности и прочее екстри, които някак си не изглеждат толкова внушително на по слаби машини.

Blizzard са се справили похвално и с мултиплейър възможностите, като имате покачено AI и възможност да си бъзикате трудността на компютърните опоненти. Разбира се, потребителите на battle.net се радват на най много новости, главно в лицето на възможността да се правят „истински" турнири и подобрените възможности за клановите играчи. Като цяло бъговете са сведени до минимума и ще можете да се възползвате от прелестите на играта без „бубите" да ви тормозят.

Ето ви и няколко думи за заключение WarCraft 3: The Frozen Throne прави най добрата реалновременна стратегия излизала в историята на видео игрите още по добра, утвърждавайки Blizzard като най успешния PC разработчик в историята. Това е един expansion, който всеки е длъжен да си купи ако се смята за фен на игрите... От това по голяма похвала не можах да измисля, но бъдете сигурни, The Frozen Throne си заслужава всичките хвалебствия.

Орлин Ялнъзов

INFO

Производител: Blizzard Ent.
Издател: Vivendi Universal
Жанр: Strategy
Други версии: няма
Системни Изисквания:
CPU 400 MHz, 128 MB RAM, 8 MB Video, 550 MB HDD
Интернет Страница:
http://www.blizzard.com/war3x/

РЕЙТИНГ:

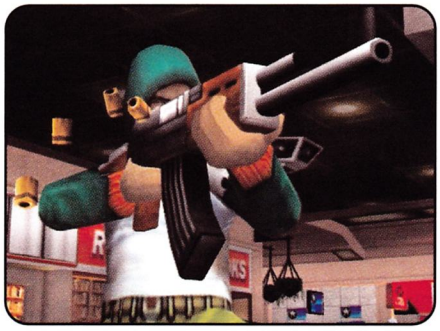
Графика	8.5	Иновация	5.5
Звук	9.5	Преиграване	9.0
Геймплей	9.3	А.П.	9.5

9.1

State of Emergency

Небрежен и неангажиращ крими-beat'em up от Rockstar

State of Emergency (Извънредно положение) е подробен наръчник за отявлени анархисти, сатанисти, терорета и други нездрави и обществено опасни елементи. В моята лична класация за игри, допринасящи за по нататъшната деградация на нашето и без това деградирало поколение, SoE заема място в почетната първа тройка, заедно с друго творение на Rockstar



GTA: Vice City и садистичната first person пуцалка Postal 2. По литри кръв на квадратен метър и бойни извращения, SoE не може да се мери с Mortal Kombat поредицата, но по масови убийства и пълна, тотална анархия нашите "извънредни" герои далеч надминават печения пич Tommy Vercetti, който безгрижно рита виновни и невинни задници из Vice City. Както стана с GTA: Vice City, така и SoE първо навести собствениците на PS2, а сега е ред и на PC феновете да бъдат ощастливени с поредната 18+ години игра. Не, играта няма да ти отнеме повече от 18 години, а просто не се препоръчва на непълнолетни геймъри от опитните гледачи на куч.. ъм, от опитните цензуриращи формирования.

Интригата в SoE е следната: в недалечно бъдеще, могъща корпорация се сраства с държавния апарат и пробва нещо като тоталитаризъм. Народът се вдига срещу корпоративните пичове и техните спец части, настъпва хаос и анархия. Особено усърдно на диктатурата се опъва фракцията "Freedom", а случайно се оказва, че ти си едно от последните нейни попълнения. Скоро получаваш първите си инструкции и трябва да раздаваш правда и свобода.

Първоначално имаш 2 режима на разположение:

Revolution Mode

минаваш през 4 локации и 175 мисии. Изпълнението на всички мисии от едно местоположение ти носи нов герой (по скоро отчаяна мутра). Тук играеш откъм добрите свободолюбиви юроди, които обаче като дърти Макиавелисти смятат, че "целта оправдава средствата" и хич не си поплюват. Те ти възлагат що годе разнообразни мисии (убий еди кой си, защити еди кой си, строши еди какво си, запази еди какво си и т.н.). По кефещият режим на игра обаче, е

Chaos Mode тук играеш откъм себе си и трепеш всичко живо бандити, граждани, сили на реда. Целта е да събереш необходимата за отключването на следващото ниво купчина от точки. Лошото е, че от един момент убиването на мирни панирани хорица ще ти носи наказание в точките :(.

Започваш играта с един от двама: McNeil и Libra (я, пичката била от моята зодия). Те са доволно стандартни, но скритите страшници са адски колоритни, особено Spanky (прилично закръглен, направо тлъст, бял гангстер в рапърски шорти и цървули; с татуировка на гол тумбак, червена кърпа, три синджира злато и чифте златни ланци). Твоят човек разполага със стандартен за beat 'em up игра арсенал от техники, а камарата от оръжия може да впечатли всеки военолюбец. Ако това не ти стигне, можеш да грабнеш пейка, кошче или нещо подобно за довършване на проклетниците. Контролът е добър, камерата не пречи на шоуто, а враговете не са изумително тъпи. Абе, купонът си го бива, но не очаквай дълбочината на GTA геймплея и разнообразието на нейните мисии. Все пак Grand Theft ът наистина е Grand с голямо G, а SoE е един не особено изпипан опит на "рокстарците" да се облажат от собствената си концепция за "криминално проявен" геймплей. Нещо повече, GTA те въвлича в един уникално реален свят и никога не ти омръзва, докато SoE е един стандартен beat 'em up, който писва след седмица. Графиката не е изключителна, но е на прилично равнище. Добро впечатление прави голямата бройка на щъкащите от паника хора. Ти си като хищна богомолка в мравуняк. Дизайнът на героите е добър, а бандите са създадени с чувство за хумор (например, има едни мощни негри по баскетболни потници с афрофризури по главите и бухалки и сатъри в ръцете, е, точно те са наречени с любов 3rd Street Killaz; има и банда от сводници тежкари, от бойни нежни същества и т.н.). Хората на корпорацията са направени по образ и подобие на Томи Лий Джоунс и батко ви Уил Смит костюмирани, автоматично въоръжени и с черни цайси.

Музиката е динамична, накъртваща и бумтяща в тон с изтупването на килимите. Честно казано, действието толкова ме погълна, че музиката остана пренебрегната и почти недочута от мен. Пъшкането и охкането на хората, грухтенето на оръжията и звуците от трошенето на околния интериор също са добри, а това май е най важното откъм озвучаването на един средно статистически beat 'em up.

В крайна сметка, ако ти е писнало да разцъкваш GTA: Vice City и искаш да насиниш съвременното общество с всичките му кусури, тази безгрижна игра е точно за теб виж сметката на държавните институции! Ако ли пък си миролюбиво и правдиво същество грабни поредната стандартен екшън, тип "само ти можеш да спасиш света!". Дъ чойс из йооз. Само не очаквай от SoE да е уникална биткаджийска версия на уникално яката GTA: Vice City!

Боян Боянов

INFO:

Производител: VIS Entertainment
Издател: Rockstar Games
Жанр: Екшън
Други версии: PS2, Xbox
Системни изисквания:
CPU 1.2 GHz, 128 MB RAM
32MB Video, 1 GB HDD
Интернет Страница:
http://www.rockstargames.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.8	Иновация:	8.1
Звук:	7.7	Преиграване:	7.0
Геймплей:	8.0	А. П.:	8.0

7.0

PC CD-ROM

コンピューターゲーム

JoWooD Productions

Neighbours from Hell

Обграден съм от съседки, пряко свързани с българската литература. В съседство живее Ангелинка (Бояджиева), а долу е баба Илийца. Както можете да се досетите, това са жени със силен характер и още по силна склонност да ме тормозят. Ето защо не е изненадващо, че новата творба на JoWood ме впечатли и ми допадна много.

За какво иде реч? Ами за първата игра, излизала за каквато и да е платформа, в която получавате възможността да нахълтате в къщата на съседа си и да извършите колкото се може повече мизерии на място. Поемате ролята на злобаря Уди, който участва в глуповатичко ТВ шоу, чиято тема е именно неговите простотии в съседския дом.

За изпълнението на всяка мисия трябва да изпълните определен процент на зрителско задоволство, което пък се постига с правенето на разнообразни "трикове", а именно изпълнения, които вбесяват съседа ви. Такива например са запушването на тоалета и пускането на лимки по пода (за да се подхлъзне). Разбира се, примерите които давам са доста елементарни и някои от мизериите, които ще правите изискват доста комплексно мислене.

Като цяло, концепцията на играта е гениална. За всеобща радост обаче, швабите от JoWood не са спрели само до там и са се постарали да реализират идеята си перфектно. Графиката е реализирана в много нестандартния (но красив) "пластелинов" стил. Анимациите за всяка простотия, която вършите, са уникални, и можете да се насладите на наистина феноменалните звуци, сред които се откроява този, който се чува, когато съседът ви посещава тоалетната по голяма нужда.

Геймплея, както можете да се досетите, води до пристрастяване. Ще трябва да мислите глобално локално (не се опитвайте да ме разберете) и в перспектива, както и да заучите рутинните движения на съседа си. За съжаление обаче играта си остава доста лесна и двайсетината нива се минават за нула време, което е единственото, което може да ви отблъсне... но пък си е сериозен недостатък. Като се замисля, австрийците можеха да измислят доста повече неща, както и да направят поне още толкова нива.

И така, ако имате свободен следобед, мразите съседката си, падате си по извратените мизерии (които повечето от нас само си мечтаят да направят), или искате да се развеселите, Neighbours from Hell е вашата игра.

Орлин Ялнъзов

INFO

Производител: JoWood
Издател: JoWood
Жанр: Puzzle
Други версии: няма
Системни изисквания:
266 MHz CPU, 128 MB Ram, 130 MB HDD
Интернет Страница:
http://www.neighbours from hell.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.3	Иновация:	10
Звук:	8.9	Преиграване:	2.0
Геймплей:	6.3	А. П.:	9.3

8.2

PlayStation 2

プレイステーション 2

CAPCOM

Resident Evil: Dead Aim

Resident Evil: Dead Aim е четвърта поред серия от Gun Survivor поредицата на Capcom, която отново разчита основно на марката RE, изградена от първите части. Dead Aim продължава традицията да бъде един доста вдървен шутър, по подобие на останалите от серията и на светлини години зад аркадните произведения от същия вид на Namco, Konami и Sega. Сюжета на Dead Aim е следния Морфей Дювал е терорист присвоил си T Virus а от парижката лаборатория на Umbrella. Като всеки последовател на Осама Бен Ладен, той заплашва, че ще пусне вируса на територията на САЩ и Китай. И така, правителствата на двете велики сили решават да пратят своите агенти да предотвратят това, преди атентатора да приведе в действие плана си. Както обикновено се случва в евтините холивудски продукции, точно когато нашите момчета пристигат на кораба, собственост на престъпника, вирусът е "отпушен" и оттам насетне историята е позната трепи, или ще бъдеш изяден. Звучи малко ала "Под Обсада" със Стивън Сегал, нали?

Голямото нововъведение е възможността, когато обикаляш из корабните помещения гледната точка да бъде от трето лице, досущ като първообраза. Когато насочиш оръжието обаче, камерата отново преминава веднага в перспектива от първо лице, което в случая не е реализирано особено добре. Отрицателния ефект се засилва и от факта, че вдигнал пушкалото не можеш да мърдаш и има голяма вероятност да станеш плячка на нездраво мислещите индивиди, населяващи кораба. Графично, играта не изглежда никак зле

терените са добре детайлизирани, а моделирането на персонажите, макар и не на нивото на Resident Evil 0 или Silent Hill 3 е повече от добро.

Звуково оформление е слабо няма я онази силно въздействаща музика, която с времето те влудява, особено и ако си личност със слаба нервна система. Звуковите ефекти са стандартните за жанра, тоест, нищо ново под слънцето.

Resident Evil Dead Aim е може би най добрия от цялата Gun Survivor поредица, но все пак носи в себе си слабостите присъщи на неговите предводители, а именно куцото управление, плоския сюжет и недостатъчно въздействащата атмосфера. Препоръчва се само на hard core фенове на Resident Evil.

Ивайло Коралски

INFO

Производител: Capcom
Издател: Capcom
Жанр: Shooter
Други версии: няма
Екстри:
аналогово управление, вибрация, поддръжка на мишка, съраунд звук
Интернет Страница:
http://www.nintendo.com

РЕЙТИНГ:

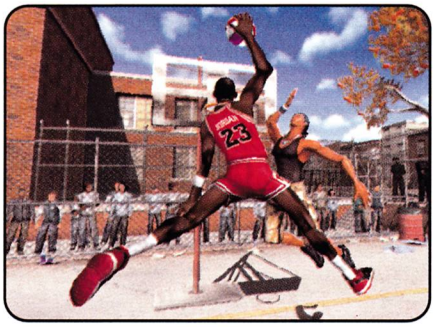
Графика:	8.1	Иновация:	3.9
Звук:	6.7	Преиграване:	5.0
Геймплей:	6.3	А. П.:	6.5

6.5

NBA Street Vol.2

Кой Сегаааа е Номер Едноооооооооооо...

Имате PlayStation 2? Страхотно!!! Играли сте NBA Street, нали??? Разбира се. Е, ще ви зарадвам и ще ви кажа, че продължението и NBA Street vol.2 е вече на пазара (не колхозния или кооперативния разбира се), а за мен остава разочарованието, че ще трябва да отделя от времето си за игра и да седна и напиша това, което четете сега, по дя*!@#.

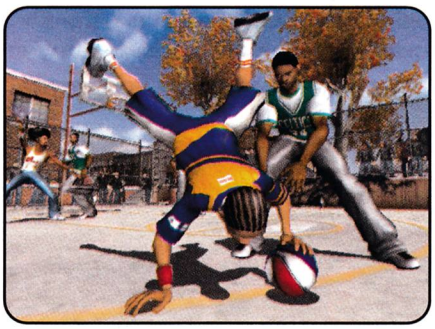


Та да се върнем към играта. Сигурен съм, че ще ме попитате с какво е по добра от предната? Е, добре де, ще ви кажа. Да влезем в менюто на играта и да видим какво имаме тук, мммда... Street School тук ще научите новите трикове и движения и ще се потренирате срещу някой от кварталните братя. Малко по надолу виждаме Pick up a game това е класически мач срещу компютърен отбор по ваш избор, където ще можете да препечелите по някоя друга точка (или да загубите някой друг джойстик в яда си), с които в последствие ще си купувате някой от многобройните заключени бонуси. А какво е това NBA Challenge тук си избирате отбор и играете срещу абсолютно всички гадове от лигата, като с победите си ще можете да отключите играчи като George Gervin (не съм го и чувал даже, не беше ли някъв джазмен?), Nate Archibald (звучи ми като Ханибал Лектър..) и доста други. Я да видим Be a Legend тук си създавате собствен играч и трябва по пътя към славата (или злощастния провал), като с всяка игра разработвате неговите индивидуални умения, отваряте нови движения, получавате екипи и аксесоари на легендарните играчи от лигата. За да направите играча си добър, все пак трябва да печелите DP (нещо като експириънс), като после ги разпределяте по различните му показатели, така че феновете на Baldur's също няма да останат разочаровани. Този режим ви отвежда по всички игрища в играта от Ню Йорк и Чикаго до Сиатъл, Лос Анжелис, Икономическия, Климент и Оакленд. Повечето от легендите, които ще отключите в играта, като Michael Jordan, Clyde Drexler, Walt Freizer и още купчина пенсионирали се ветерани, ще ви бъдат от огромна полза, тъй като всеки от тях има специални движения, валидни само за избрания играч.

Геймплея е станал още по бърз и динамичен с безбройните си нови финтове и спешъли, които не само не ви отдалечават от реализма в NBA, но дори правят нещата още по истински. Едно от любимите ми изпълнения е Be The Oop, в което подавате на някой от близките си съотборници с десния аналог, но същевременно запазвате контрола над подаващия и ако успешно се измъкнете от персоналния си пазач, получавате брилянтен Alley oop пас от съотборника ви с топката и я забивате мощно в коша. Красотата в NBA Street Vol.2 е, че всички специални движения могат да бъдат използвани заедно, като ги навързвате едно след друго с помоща на турбо и трик бутона, като това ви позволява да направите например Kick Pass (ритате някой от съотборниците си;) от края на терена за Alley oop. Gamebreaker бара се пълни посредством успешно изпълнение на някой трик или вкаран кош и по същия начин, както в първата част, има левел 1 и 2. И при двата левела това, което вкарате дали ще бъде 3 ка или 2 ка се прибавя към вашия актив от точки и се изважда от точките на противника, например ако резултата е 15 12 и вкарате тройка, то резултата автоматично става 18 9!!! Разликата е, че 1 ят може да бъде блокиран, а левел 2 е винаги вътре: cooo!!! От голямо значение е подбора на играчите ви преди всяка среща, не върви да вкарате три телеграфни стълба по 2.50, които не могат да откраднат нито една топка и да разчитате, че разредения въздух на високото ще довърши противниците ви. Желателно е да имате един играч, който да умее да подава и краде добре (за второто опитайте в Максуда), един, който да умее да вкарва от всяка позиция и разбира се, не на последно място, някой в стил Shaqfu, за да блокира опитите на противниците ви да отбележат. Всичко това превръща NBA Street Vol.2 в истински шампион и оставя конкуренцията доста далеч.

Първата част на играта беше изключително красива и малко от нас се надяваха, че има място за подобрение, но уви! EA Big са направили движенията още по флуидни и реалистични, в терените е обърнато по голямо внимание на детайла, а осветлението и текстурите ви оставят без дъх. Публиката, любезно предоставена от Sprite по всички игрища, е доста по добре анимирана от предишната част и не се набива на очи. Героите в играта са прекрасно моделирани с присъщия за NBA Street комикс стил, придаващ на играта страхотна атмосфера.

Какво чух? Коментара на предната част ви е харесал? Почакайте да чуете този и тогава ще говорим. Този път EA са поверили коментара на хип хоп майстера Bobbito Garcia и всички реплики са абсолютно размазващи, като повторение на някоя от тях можете да чуете чак след около час игра (нещо непостижимо дори и за Мичмана). Музиката е Хип Хоп модерен и от старо време, включващ изпълнители като Black Sheep's "The Choice is Yours" нови парчета на Nelly, MC Lyte, Just Blaze, Redman и Erick Sermon и доста други опушени братя.



Като за финал мога да ви кажа единствено, че ако не си купите NBA Street Vol. 2, то по добре си продайте PS2 ката и се мятайте на Starcraft или по добре на Squirt the Daisies. Между другото щях да забравя, ако случайно играете двойна с някой ваш много добър приятел или роднина, се постарайте около вас да няма никакви остри предмети, огнестрелни оръжия, тежки тъпи прдмети и др. такива.

Борислав Жечев

INFO

Производител: NuFX, Inc.
Издател: Electronic Arts
Жанр: Спорт
Други версии: Xbox ,GameCube
Екстри:
Dolby ProLogic, игра за двама,16:9, аналогово управление, вибрация
Интернет Страница:
http://www.easportsbig.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.0	Иновация:	8.5
Звук:	9.0	Преиграване:	10
Геймплей:	10	А. П.:	10

9.4

PlayStation 2 プレイステーション 2 KOEI

Dynasty Warriors 4

Романтично-поетичен hack'n'slash за кръвожадни маниаци

"Ки ви пък са тези "коейци"?", може да попита някой любознателен, но не достатъчно информиран наш читател. Бързам да те осведомя, че "коейците" не са неправилно произнесени от някой фъфляга корейци, а японци, които обаче много си падат по Romance of The Three Kingdoms, китайска романтично героична история за събитията от времето на залеза на династията Хан във Великата Поднебесна империя. Този Romance е залегнал в основата на hack 'n'slash поредицата Dynasty Warriors на KOEI. Третата игра от серията се появи в Япония през 2001 г. под името Shin Sangokumusou 2 и заедно с последвалата я Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends (края на 2002) напълни джобовете на своите създатели с бали от финикийски знаци. Успехът явно се е усладил на KOEI, защото пичовете решиха и тази година да ни ощастливят с поредната Dynasty Warriors игра.

В своята същност DW игрите са екшън мелета с исторически привкус, развиващи се в древен Китай. Те обаче не са типични hack'n'slash заглавия, а заемат едно друго от ролевия и биткаджийския жанр, като контрол върху развитието на героя и дуели един на един. Това е направено с цел да се внесе известно разнообразие в геймплея, защото въпреки завидно голямото количество техники, комбинации и удари, безкрайното кълцане на противници няма как да не ти писне. А писне ли на геймъра, от какъв зор да си купува

всяка година поредната DW игра? Явно "коейците" и аверите им от Omega Force сериозно са се замислили върху отговора на този въпрос, защото промените в Dynasty Warriors 4 в никакъв случай не могат да се нарекат козметични.

Започваш класическия режим на игра Campaign (Musou Mode) с избор между три фракции: Shu, Wu и Wei. И Dynasty Warriors 4 се придържа към древната китайска история, което едновременно е и голям плюс, и значителен минус геймърът научава за реални събития и личности от античен Китай, но ако е изиграл предишната DW игра, почти нищо ново няма да му грабне вниманието.

След като избереш своята фракция, грабваш някой от предложените ти трима генерала и се впускаш в грандиозни битки. Твоят човек е заличител бетер от трите one man army та от Baldur's Gate Dark Alliance. Представи си бойно поле, на което се кълцат и секат стотици твои и противникови войни. Твоят герой се впуска като "обладластен" орк в най голямото струпване и с един замах на своето оръжие сваля по десетина рага!! Не, наистина, можеш ли да си представиш как от един твой удар на различни посоки се разхвърчават тела и войнски принадлежности? Много нереалистично, но и много забавно! А забавата заема централно място в Dynasty Warriors 4, въпреки наличието на сериозните и доста драматични история и сюжет. Ярко свидетелство за това е лесното управление на твоя персонаж. Всеки генерал разполага с една основна комбинация за атака, но тя може да се развива, благодарение на вездесъщия и в тази игра експириънс. Различните герои имат и различни специфични техники и хвърляния (всеки луд с номера си), а биткаджийският характер на играта е свързан с това, че при определени обстоятелства твоят генерал може да се срещне очи в очи с противниковия в един двубой на живот и смърт. Ролевият елемент се изявява в трупането на опит, повишаването на показателите на твоя герой, възможността да го окичваш с предмети между мисиите, да му връчваш нови оръжия и т.н. Хубавото е, че периодично можеш да сменяш своя генерал с някой друг от същото кралство. Подобно на предишната игра от серията, тук също можеш да доизкусуряваш външния вид и някои характеристики на твоите генерали и техните лични телохранители (в Edit Mode).

Къде са най забележимите промени в геймплея на Dynasty Warriors 4 в сравнение с предходните "династични воини"? На първо място, трудността на ликвидирането на някои противници чувствително е нараснала, те вече се сещат по често да парират и хитро редуват своите атаки. Вече има и доста по разнообразни терени и мисии, въпреки че са базирани на областите от предишните DW геймки. Съществуват разнообразни пътища за минаване на дадена мисия, а някои отрязъци от терените са random generated (произволно генерирани). Така враговете ти устройват клопки и засади на различни места в зависимост от това с кой генерал играеш, а ти получаваш доза разнообразие.

В графично отношение Dynasty Warriors 4 не е някаква гейм сензация, но графиката не е и посредствена: пълно и красиво 3D те съпътства и в най напечените моменти, а падането на фреймрейта е съвсем малко и следователно почти незабележимо. Областта, в която игрите от поредицата са традиционно силни, е арт дизайнът на героите, който впечатлява още от времето на първите Dynasty Warriors и Kessen геймки.

Леле, нима от телевизора ми се носи рев и дране на тежки китари? Какво общо има метълът с Romance of the Three Kingdoms? Да пукна, ако знам, а ти, уважаеми читателю, ако наистина държиш да узнаеш това, попитай музикалните "гении" от Omega Force. На крайно неподходящата за тази игра музика акомпанира потресаващо некадърното озвучаване на английски. Все пак играеш с героичен китайски генерал, а не с тъп каубой! От тази гледна точка дори японското озвучаване не изглежда особено подходящо. Какво ли не бих дал да чуя моя герой да извиси родна китайска реч... Единственият музикален плюс за играта са звуковите ефекти, поне те звучат както трябва.

И сега какво? Да ти препоръчам ли Dynasty Warriors 4, или не? Ако си верен фен на хубавите hack and slash игри, гореспоменатата творба ще те вдъхнови за славни подвизи по бойните полета на Великата Поднебесна империя. И от мен да го знаеш играта е пълна с екстри за отключване, така че хареса ли ти веднъж, имаш гарантирани много приятни часове пред Ти Ви екрана!

Боян Боянов

INFO:

Производител: Omega Force
Издател: KOEI
Жанр: hack'n'slash
Други версии: Xbox
Екстри: Аналогово управление, вибрация
Интернет Страница: http://www.koei.co.jp/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.2	Иновация:	8.0
Звук:	6.0	Преиграване:	9.1
Геймплей:	8.8	А. П.:	8.5

8.7

Suikoden III

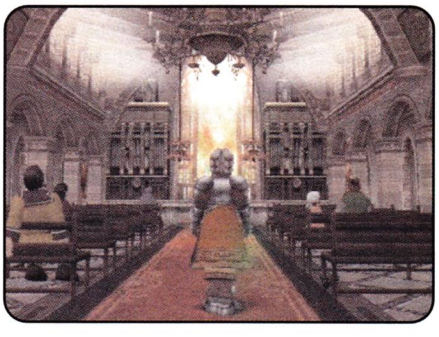
Когато легендата се превръща в красива приказка...

Не знам дали си върл фен на Konami, дали просто си се накефил на една две игри, произведени от тази видео гейм компания, или въобще не ти пука за нея. Знам обаче, че е наложително да започна тази статия с няколко думи за изключително успешния гастрол на геймърските продукти на компанията за двете конзоли на Sony. Metal Gear Solid, Castlevania и Silent Hill са поредици, които нямат нужда от

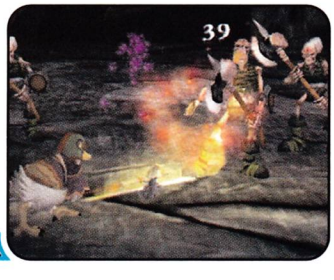
представяне. Към този внушаващ респектиращ списък от хитови серии спада и една поредица, която не е особено популярна в България. Пред класата на игрите от тази поредица обаче застават мирно и козируват абсолютно всички конзолни ролеви ветерани по света. Всички похвали и подмазвания от предното изречение са предназначени за серията Suikoden, която (заедно с Final Fantasy и Castlevania: SotN) направи PSX предпочитаната от ролевите маниаци конзола. Сега е време тихо и кротко на халба ледена бира, на чаша ароматно червено вино (или най добре на, мммм, сокче от грейпфрут) да си поговорим за третата игра от тази велика поредица.

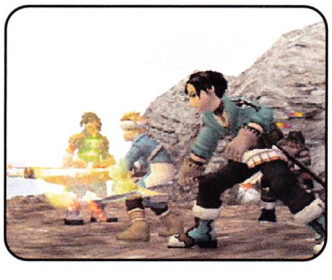
В основата на историята и геймплея на всички Suikoden игри е китайската легенда "Шуй Ху Жуан" (Водния предел). Тази древна история за 108 те героя странници (36 те небесни духа и 72 мата земни демона) вдъхновява знайни и незнайни творци за филми, театрални постановки, шоута, книги, че и anime. Във всички игри от поредицата героите са 108 и се характеризират със 108 те "звезди на съдбата". Не може да се играе с толкова много народ, но всички по един или друг начин участват в геймплея: някои се включват в твоята компания, други ти предлагат забавни мини игри, трети ти възлагат странични куестове. Това не е евтин трик за привличане на заблудени фенове на жанра, защото количеството в никакъв случай не е за сметка на качеството. Всеки от героите (мъж, жена, момиче, момче, животно или същество от друга раса) си има своята история, своите настроения, маниери и поведение. Това ти носи усещането, че общуваш с истински личности. С течение на времето си изработваш любим отбор от най симпатичните ти герои, с който посрещаш най големите предизвикателства в Suikoden игрите: босовете. Но хайде да карам по същество и по подредено, защото е време подробно да разгледаме геймплея, който е най забележителния елемент от Suikoden III.

От самия геймплей най потресаващото нещо (в добрия смисъл на думата) е Trinity Sight System. Тази ролева система досега не е пробвана, намеци за нещо такова имаше само във великата класика Final Fantasy VI. Тя ти дава възможност да играеш с няколко главни героя почти едновременно, историята се разкрива пред очите ти от три гледни точки, три отделни големи приключения (всяко се минава за около 15 часа) се разгръщат почти едновременно, за да се слеят към края на играта. Е точно това преминаване от свят в свят ти доставя неописуем кеф, защото периодично контролираш различни главни герои с различни вътрешни светове, разнообразни сподвижници и различни мисии, макар действието да се развива в едни и същи локации (с едно две изключения за всеки главен герой). Началото на приказната история е различно за "тримата велики", краят зависи от личните ти предпочитания за истински главен герой, а между началото и края трите истории се преплитат и дообогатяват, като не ти оставят време да се изприщиш от някакво еднообразие (на герои, монстъри за убиване или куестове).

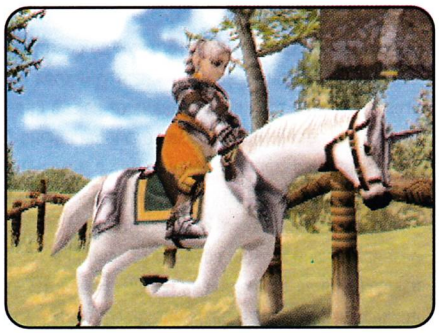


За капак на всичко Trinity Sight System ти предоставя и възможност да поразцъкаш няколко, условно казано, кампании, с второстепенни герои. Така например, освен трите сценария, можеш да поиграеш и с едно неуверено хлапе, собственик на развалина, която никой не би могъл да нарече замък, дори под угрозата да се пече на драконски дъх. Целта ти е да помогнеш на пича да събере съратници от близки и далечни земи, за да вдигне величествен замък за чудо и приказ. Привлечените за твоята благородна кауза "граждани" ти се отблагодаряват, като отварят магазинчета в твоите земи, някои от тях се присъединяват към героите ти, с които можеш да играеш, други те възнаграждават със забавни мини игри (има дори комар!). С други думи, в Suikoden III имаме няколко игри в една, бегла ▶





симулация на замъконачалник, плюс различни превъртания и много мини игри. Е, тази игра ако не заслужава напомпана оценка за преиграване, не знам коя... Време е да те запозная с Техни Величества главните герои.



Chris Lightfellow е очарователната белокоса, но младичка капитанка на благородните рицари на Zexen, самите Zexen ци се мислят за най напредналата нация, управляват се демократично от корумпирано събрание, което върти далавери с цел да покори другите народи. Дамата, която иска винаги справедливостта да тържествува, борави отлично с меча и притежава рицарските умения, от които се ползват и повечето от нейните спътници: импулсивния и безумно смел Borus, галантния и техничен Percival, мощния и яростен Leo (тоя май беше с алебарда?).

Hugo е любопитно хлапе, варварски принц с големи, сини очи, тъмна кожа и рус перчем, който подобно на всеки от своя народ обича лова, движението и вятъра. Открит, прям и честен, той ненавижда зексенските рицари, но най много мрази алчните и лъжливи съветници от събранието на Zexen. Приключението си въоръженият с кама Hugo започва с двама от най оригиналните герои в играта: опитомения грифон Fubar и неповторимия, уникалния, ослепителния Sergeant Joe, който е въоръжен с алебарда паток със зелена каска и безкрайно мъдро изражение над приказливата си човка.

Gheddoe е едноок, врял и кипял в различни конфликти наемник, който с групата си от четирима верни бойци изпълнява различни мисии срещу заплащане. Неговите хора взаимно се карат и сдобряват, а той като най мъдър е най сдържан и приказва най малко и само по същество. Майстор на меча, до него винаги са Queen (красива, пъргава и бърза дама), Ace (устат женкар и тарикат), Joker (експерт по бойни изкуства, винаги търсещ повод за алкохолна почерпка) и Jacques (мълчалив спец стрелец със странно поведение).

След достигането на четвъртата кампания тройката обединява усилията си за премахване на Голямото Зло, замъкът на нерешителния пич става тяхна база, а ти можеш да включваш в бойната си група един батальон герои: рицари, бойци, варвари, стрелци, нинджи, магьосници, гущеромени, патоци, дракон, гигантско насекомо, грифон и за майтап: 5 кученца!! Почти във всяко населено място можеш да си викнеш свежо попълнение, а в твоя окомплектован за бой екип могат да влязат максимум 6 героя.

Системата за водене на бой е леко променена от времето на PSX хита Suikoden II, като основното е запазено: строени в три редици по двама, героите се налагат със стоящите срещу тях врагове. Тук също имаме руни, които се екипират по 2 3 на герой и му позволяват да мята нападателни, отбранителни или лечебни магии. Някои руни могат да се сложат на точно определени герои, например руната с умението за по мощна атака без оръжие, но по ниска магическа защита, може да се дава само на бойците с голи ръце. Някои руни са по мощен вариант на други, а най мощните са True Runes, с по една от които главните герои ще се сдобиват с течение на играта.

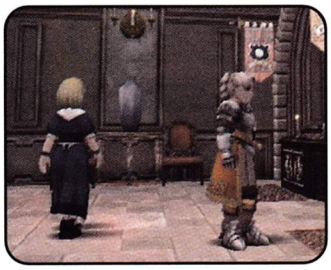
Запазени са и комбо атаките, които са специални атаки на минимум двама, максимум петима героя, които са си лика прилика, или просто са свързани по някакъв начин. Та такива герои трябва да са във формация един до друг и един зад друг, иначе комбо атаката не може да стане. Не очаквай нещо чудовищно от тези атаки те не са мощни като FF summon магиите, но са много забавни и тези от тях, които поразяват по един противник, са особено подходящи за някои по кофти босове.

Променен е епичният тип битки, който присъстваше в Suikoden II: сблъсъкът на цели армии на бойното поле. В третото "суйко" полевият сблъсък е сведен до стратегическо сборване на няколко отряда: твои и противникови. За щастие тези битки не са напълно опростени, защото някои отряди си имат специални умения, взаимно се подкрепят, а и теренът оказва влияние: ако отбраняваш крепост, под нейните стени имаш по голям а защитеност. Можеш да разпределяш своите герои в различни отряди, да им задаваш поведение, но аз лично очаквах в Suikoden III да има много по грандиозни битки...Жалко.

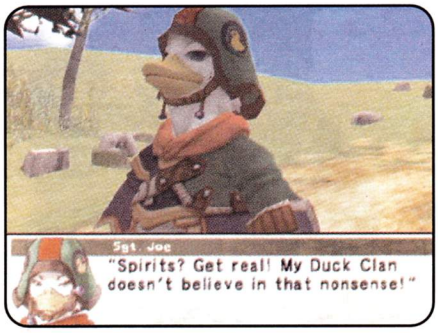
Новото в "малките" битки е това, че героите вече не стоят на едно място а се втурват в директен сблъсък към противника. На по бавните, обковани в солидна броня герои са необходими повече ходове, за да достигнат чудовищата, това се отнася и за по големите и мощни врагове. Но ако един двама твои бързаци атакуват сами, всички врагове ще ги заобградят и...кофти, ако нямаш добре развити умения за париране на атака с оръжие и/или за избягването й. Което ме подсеща да продължа с уменията и развитието на героите в Suikoden III.

Уменията най общо се делят на две групи: физически и магьоснически. При успешно проведена битка трупаш точки за своите герои, после в градовете при bujutsu учители (за физическите техники) или при tuitors (за магьоническите) с тях си закупуваш нови умения, или си усъвършенстваш наличните. Всеки герой има афинитет към някои способности и е невъзприемчив към други, ти трябва да разбереш в кои сфери са силни твоите хора и внимателно да им подбереш уменията. Най високото ниво на развитие на определено умение е S, до него обаче достигат много малко герои.

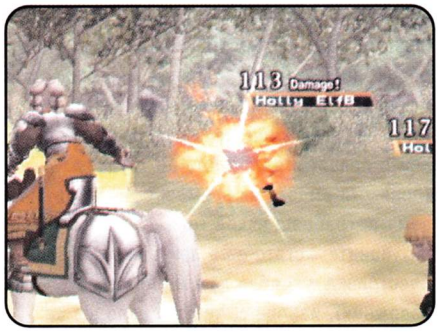
По отношение на броните, оръжията, отварите и другите ролеви аксесоари ще кажа, че парите никога няма да ти достигат.



По добрите предмети и повече пари се добиват от странични куестове, които обикновено завършват с бой с boss, който охранява сандък с мангизи и специални предмети. Героите не си сменят оръжията, а всеки си има един уред за усмъртяване, който периодично се закалява при пръснатите тук там ковачи, когато героите ти са достатъчно развити и разполагаш с необходимата сума (много тлъста от 10 ниво на оръжието нагоре).



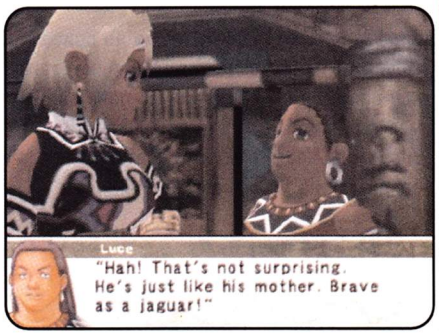
И така, най накрая като част от геймплея ще разгледаме мащабността на света, из който (не, няма да употребя глагола "хоцкам", той е registered trade mark на Ивайло :)) се развяват главните герои. В Suikoden III, подобно на FFT, светът е представен чрез карта на свързани една с друга локации, които постепенно се увеличават и образуват все по сложна система от пътища. За честта на играта ще отбележа, че локациите са доста разнообразни, а и го няма неприятното безцелно шляене, характерно за FF8.



Време е да кажа няколко приказки за графиката. Тя е напълно триизмерна, играта е първата изцяло 3D геймка от поредицата. Suikoden III започва с едно невероятно anime филмче, в което се представят главните герои. За съжаление, други такива красоти в самата игра няма, кът сцените са направени с енджина на играта, но това е добре реализирано, а героите, изобразени в (за кой ли път ще се повторя) anime стил, имат доста живописни мимики. Графиката не е някакъв връх в жанра, но добре си върши основната задача: да те въвлича в увлекателната история и геймплей. Магиите са яки за наблюдаване, техните ефекти (особено на light ning заклинанието) са приятни, макар да не са така впечатляващи както във FFX. Все пак последното ниво на владеене на най могъщите магични руни е обитавано от живописни, приказни монстри, а най впечатляващата гледка в цялата игра е последният бос хем пленяващо красиво същество, хем тази красота е смъртоносна. Единственият проблем, който се появява в тази напълно триизмерна ролева сага, е известно падане на кадрите за секунда, когато влизате в някой оживен, кипящ от живот град (не, че има много народ, но персонажите са напълно триизмерни и шават много напред назад). Тогава за около няколко секунди леко се забавя скоростта, но това не се отразява нито на геймплея, нито на графиката и не е голяма болка.

Липсата на озвучаване не е фатална, но друго щеше да бъде цялостното усещане от тези достойни за епоси сцени с главните герои, ако те имаха дарбата, наречена "членоразделна реч". Това отсъствие донякъде се компенсира от възклицанията, стоновете и дрънкането на оръжие в оръжие. Над всички звуци и шумоляци доминира прекрасната музика, която, както в повечето японски ролеви игри, е в унисон с настроението на героите и предразполага към унасяне в приказката, наречена Suikoden III. Както в Suikoden II, и тук от един момент нататък ще имаш възможност да слушаш колкото си искаш мелодиите на локациите, които вече си посетил. В третата игра от поредицата това е възможно чрез присъединяването към твоите герои на трио улични артисти: хърбав пич с дълъг нос, усмихната елфка със синя коса и едно тантуресто, но симпатично момиченце. Тримата не само ти изпълняват мелодия по избор, но могат да се използват като персонажи в битки.

Явно така е било писано периодично в статията ми да се завръщам към геймплея на играта. Точно той е изкусително сладката ябълка, която те примамва да пробваш нещо неопитвано досега (Trinity Sight системата).



Тук обаче, за разлика от библейската класика, няма грях. Грешен ще е онзи фен на японските ролеви игри, който подмине която и да е игра от поредицата с високомерно пренебрежение. Final Fantasy може да е еталон, но не и единствената класна ролева серия за конзолите на Sony. Това се потвърждава най категорично от двете великолепни серии на Konami: Castelvania и Suikoden. Изиграл два пъти с огромна наслада Suikoden III и вперил трепнещ поглед в очакване на предстоящата Castlevania буря, не мога да ти кажа нищо повече, а и мисля, че не се налага. Вече се втурваш да дириш Suikoden III, нали?

Боян "Ер Пе Ге то" Боянов

INFO

Производител: Konami
Издател: Konami
Жанр: RPG
Други версии: няма
Екстри:
Аналогово управление, вибрация
Интернет Страница:
http://www.konami.com/suikoden3/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.2	Музика:	8.5
Звук:	7.5	Преиграване:	7.5
Геймплей:	9.4	А.П.:	10

9.1

SOCOM: U.S. Navy Seals

Team, follow my lead! Team, read this article!

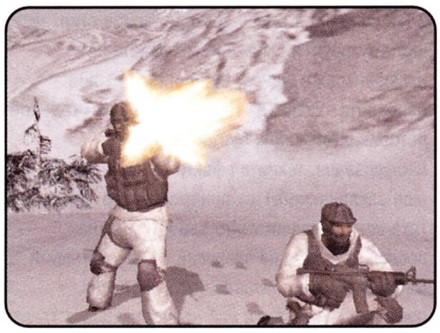
Може би в този момент си студент, който се е записал да учи само и само да не влезе новобранец в родната войска, за да не служи девет месеца в казармата. Сигурно се надяваш, че като завършиш, службата няма да е задължителна и армията ще е професионална, защото ще са ни приели вече в НАТО. Нека ти дам един съвет: така или иначе се готвиш за НАТО, поне влез малко в атмосферата на американските специални части с играта, която ще ти представя на тези две страници.

US Navy Seals

Преди време, ако случайно научеше за съществуването на US Navy Seals, вероятно щеше да бъдеш обвинен във военен шпионаж и осъден на смърт за броени дни. Днес, благодарение на медиите и популизма на САЩ, всички знаят за тези специализирани войски, а повечето млади и пъпчасали американски тинейджърчета дори си мечтаят да бъдат част от тях. SEAL е съкращение от Sea, Air, Land (море, въздух, суша), което е достатъчно да ти покаже ясно, че прегради за момчетата от отрядите няма. Те са изключително издръжливи, тренирани и разполагат с най модерните оръжия, създадени от човешкия мозък. Зарибен ли си?

Ами...

Дори и да не си, време е да се потопим в играта. SOCOM е нещо като tacti

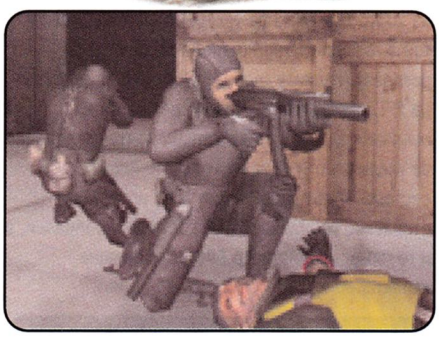


cal military simulation и по начин на игра, лично на мен най много ми напомня на сериите Rainbow Six, тоест през цялото време ти си част от екип, действаш в екип, живота ти зависи от останалите му членове, както и техните животи зависят от твоите действия. Ти не си супер герой или човек армия, който да може да носи в себе си едновременно няколко модела пистолети, две три автоматични пушки, автомати, два три снайпера, базука, гранати, амуниции, очила за всякакви виждания и на всичкото отгоре пакетче цигари (!). Дори напротив, по време на мисия ще можеш да носиш ограничен брой оръжия, а като намериш ново, за да го използваш, ще трябва да хвърлиш старото си.

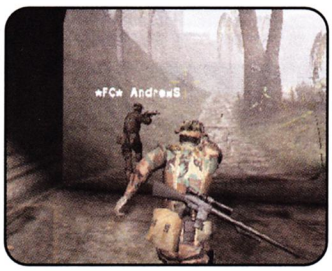
Реализмът играе ключова роля в играта и като цяло никога няма да имаш усещането "Кой съм аз и за какво се боря". Мисиите, макар и доста различни една от друга, са свързани като история и като цяло са интересни. Действията ти в тях за улеснение са разделени на етапи, т.нар. mission objectives, които ще трябва да изпълняваш последователно, леко разбъркано, а някои изобщо да не изпълняваш.

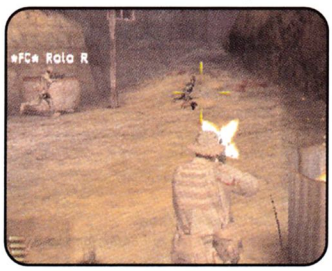
Строй се, преброй се!

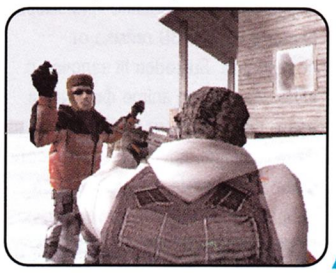
Когато за първи път хванеш джойпада в ръце и си сложиш слушалката (за нея прочети в отделното каре), можеш да не се почувстваш като в свои води, защото управлението е малко объркано и

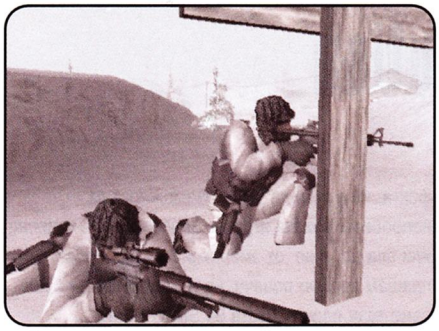


недостатъчно интуитивно. След 1 2 мисии обаче, всичко ще си дойде на мястото. Като изключим няколкото недоразумения в геймплея (по скоро неизгладени аспекти), които правят играта доста по трудна (понякога вместо да вземеш оръжие от земята, грабваш някой труп... или пък в ситуациите, когато си в центъра на престрелка и трябва да командваш заложник), извода е, че като цяло ще се забавляваш. Да, и AI то е също под средното ниво, но играта е предназначена









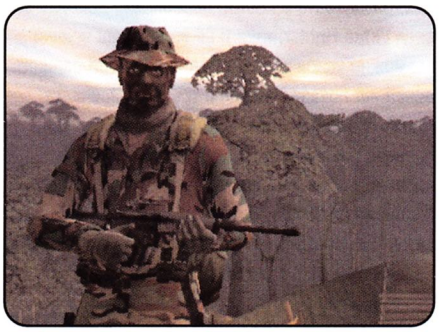
най вече да се играе онлайн, в интернет, срещу други живи хора.

Online / Offline

Все още в България не може да се впуснеш луд в мрежата, като новобранец след клетва, но да се надяваме, бъдещето да ти разкрие тази възможност. И все пак, онлайн играта ще бъде доста по различна от познатите ти Quake, Unreal Tournament и дори Counter Strike изживявания. Главен виновник за което е постигнатия донякъде реализъм, който забавя геймплея и концентрира вниманието ти повече върху точността, отколкото броя на изстреляните куршуми.

Кой ще бръсне портрета на Ботев?

SOCOM: US Navy Seals излезе преди доста време в Щатите и от тази гледна точка, можем да я разглеждаме като игра, непринадлежаща към последното поколение PS2 игри. Затова графиката може да ти се стори доста недодялана, бедна откъм детайли и доста сива. Това обаче е направено и с причина, за да може да се съкратят максимално зарежданията, още повече пък, когато играете в интернет.

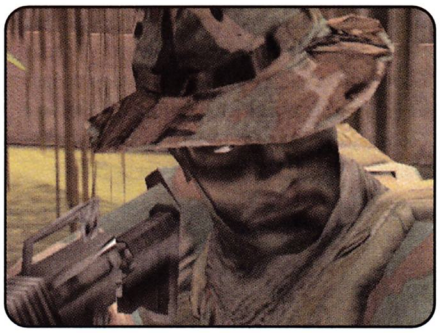


Същото оправдание не важи за клипинга, който можеш да забележиш почти навсякъде. Сетих се и за интересния факт, свързан с това легнал си на някое хълмче, прицелил си се със снайпера, пред теб стърчат тревички... 2/3 от пушката ти минава през тревите, но иначе ти нищо не можеш да видиш през оптиката, ако не преминеш няколко крачки напред.

SOCOM: US Navy Seals е специална игра, защото е първата PS2 такава, която използва voice communicator, с който можеш да се потопиш най добре в атмосферата на всяка мисия. Посредством headset а, който се включва в USB порта на конзолата, освен че слушаш разясненията около мисията си, асистентката те направлява и те уведомява за всички събития, можеш да командваш и екипа си, директно с гласови команди. Е, за целта трябва да си добре и с английския акцент, но един път свикнеш ли, няма да повярваш както удоволствие е геймплея. Освен теб, в екипа сте и още трима души, всеки от който си има име и може да бъде командван поотделно. Можеш да командваш и целия екип едновременно, или пък само двама човека от него. Командите са страшно много и е препоръчително да се знаят, въпреки че по всяко време можеш да ги прочетеш в help менюто, отредено за тази цял. На диска към настоящия брой сме включили филмче, което да ти визуализира удоволствието и да ти даде по точна представа за всичко. Като цяло, несравнима е динамиката, когато използваш headset а, без който SOCOM: US Navy Seals щеше да бъде една доста посредствена игра.

Кой каза...?

Звуците в играта са си на място и реалистично подбрани, а същото можем да кажем и за озвучението на героите и противниците ти. С голям кеф слушах подвикванията на едни руснаци още в първата мисия: "Умрии! Урррааа!" :) Можеше да се поработи повече над музикалното оформление преди и след мисиите, защото след определен момент взе да ми омръзва и да ме дразни. Най интересното по отношение на звуци, говор и реплики обаче, съм оставил за специалното каренце...



У вол не ни еее!

Като цяло SOCOM: US Navy Seals е една добра игра, стандартната за този тип заглавия и ще те забавлява доста дълго време. Въпреки, че още не можеш да я играеш онлайн в България, покупката й си струва дори и само за разцъкване offline, най малкото защото на нормалната цена за PS2 игра получаваш и USB headset комплект (слушалка + микрофон). И още нещо: стига с тоя Counter Strike! :)

Павел Симеонов

INFO

Производител: Zipper Interactive
Издател: Sony
Жанр: Action
Други версии: няма
Екстри: слушалки с микрофон, on line multi player
Интернет Страница: http://www.us.playstation.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	7.0	Иновации:	9.7
Звук:	8.5	Преиграваемост:	7.2
Геймплей:	8.9	А. П.:	7.0

7.6

Virtua Fighter 4: Evolution

Приличен ъпдейт към Virtua Fighter 4, но нищо повече...

Тази година се навършват десет години откакто един от големите творци в индустрията, Ю Сузуки, заедно с предвождания от него AM2, измайсториха първата триизмерна тупалка, която направи това за fighting жанра, което през същата година стори и Doom за First Person Shooter игрите. През годините, VF серията бавно, но сигурно се развиваше към по добро, но ултра дълбокия начин на водене на боя явно беше допаднал повече на японския играч, защото в Европа и САЩ, продукта на Namco

Tekken, стана доста по популярен от този на Sega. На обратния полюс, в Япония, VF си остана избор №1 за любителите на бойните заглавия и серията не изчезна като доста други двубои, започнали своя живот в 3D (Toshinden, D xirt и др.). След доста закъснелия конзолен порт на VF3 и тежката конкуренция в лицето на Soul Calibur, Power Stone и Dead or Alive 2, за известно време, родителят на 3D тупалките остана в съзнанието на играчите повече като спомен, фрагмент от миналото, отколкото сияйна звезда, високо издигната на небосклона на fight ing заглавията. Възраждането на серията стана възможно с излизането на VF4 за най популярната конзола на пазара PlayStation 2, при която продажбите достигнаха почти два милиона оригинални копия в световен мащаб. В превюто на играта поместено в NG1 бях споменал, че Sega AM2 винаги са имали навика да издават допълнение, известно време след излизането на даден епизод, което се продава на доста по ниска цена. Е, сега ще отворя дума за това, което се води такова на VF4 и има за цел да отпразнува кръглата годишнина на своя родоначалник. Гласен като основният противник, имащ шанс да грабне титлата на Soul Calibur за бойна игра на годината, VF4:E със сигурност се провали в това си начинание и феновете на Soul Calibur могат вече да спят спокойно, защото тяхната любимка, неминуемо ще грабне дълго бленуваното от Namco, гореспоменато от мен звание след миналогодишния провал с Tekken 4.

Но нека оставим за секунда Митцуруги сан и компания и наблегнем на предвождената от Акира банда, към която във VF4:E са се присъединили още двама, нови за поредицата бабаити. Брад и Гох са имената на новодошлите бойци, визията на които съмнително напомня на персонажи от Tekken 4. Брад е кикбоксьор, който е одрал кожата на футболиста на Ювентус, Дел Пиеро (поне в лице) и раздава шутове (не по топката) без да му мисли много. Гох е джудист имащ не един и два белега по своето лице. Сигурен съм, че на върлите фенове на VF, дизайна на новите момци ще се стори адски блудкав и неподходящ за любима им бойна игра (така бях и аз), но с времето би трябвало всеки да свикне с тяхното наличие, както и "недостатъци" и да ги възприеме такива, каквито са.

Преди да започна с описанието на режимите и новостите в начина на игра, е редно да спомена за няколкото неща, предизвикали силно недоумение в мен. Първото е цената бях споменал по горе за принципно ниската такава, характерна за допълненията към отделните серии, но за VF4:E в Европа ще ти искат пари, колкото за напълно ново заглавие, което е меко казано нахално от страна на Sega Europe, защото в САЩ, цената на същия продукт ще бъде някакви си 20 долара! Е, не съм съгласен заради факта, че макар да имам възможност да изпробвам новата игра на Service Games с месец или два по рано от американеца, ще трябва да плащам двойно повече, че и отгоре. Де да беше само тази подигравката на Sega при

американската версия, в DVD то, в което е поместена играта, ще бъде включен и 10th Anniversary edition, който в Япония беше в отделен диск към общия пакет на VF4:E. Тази екстра обаче, за теб, имащ "привилегията" да опиташ първи "еволюшьна" е заменена с гореупоменатата "парична" такава. На всичко отгоре, европейският клон на компанията е пуснал ограничени бройки от 10th Anniversary edition в PAL формат, които обаче дори не се продават (може би са ги произвели за собствената си дечурлига?). Накратко ще обясня какво изпукаш 10 годишния едишън представлява оригиналния VF с всичките му терени, огромни скоци, полигонални играчи без наличието на текстури, но ще имаш възможност да играеш както с новите персонажи, появили се след Virtua Fighter, така и да използваш всички възможни удари присъщи на VF4:E. Този вариант, освен, че показва откъде е тръгнала всичката мания около рожбата на Ю Сузуки, си е и една напълно различна игра, защото геймплеят е коренно променен спрямо деветото заглавие, базирана на VF. Да, без да се замисляш можеш да теглиш по една м***а на всеки един член на Sega Europe, ако това би те успокоило по някакъв начин.

След всичките ми обяснения относно безумията, които се извършват от Европейската централа на Sega не остана почти място да обърна подобаващо внимание на новостите, които все пак отличават VF4:E от VF4. Няма да навлизам в безкрайни размишления и най вече обяснение за това, колко дълбок е начина на игра и колко време изисква изучаването на техниките за правилна игра с един единствен

боец. Всеизвестно е, че той е "най" в тази категория и VF4:E още веднъж доказва това по безспорен начин. Новите бойци отново изискват десетки часове масажиране на падовете от страна на играча за да може действително битката с тяхно участие да е приятна и за окото на гледащия и за кефа играещия. Шаулинецът Лин Фей си остава единственият играч тип "блъсни бутон", но съм склонен да простя на AM2 за наличието на гологлавия (в новата игра вече и във вариант с коса) пичага най малкото заради леснотата на играене с него, която може да привлече нови играчи, които с времето да се задълбаят дълбоко в хилядите техники и комбота, и най вече правилното им използване по време на игра срещу друг човек.

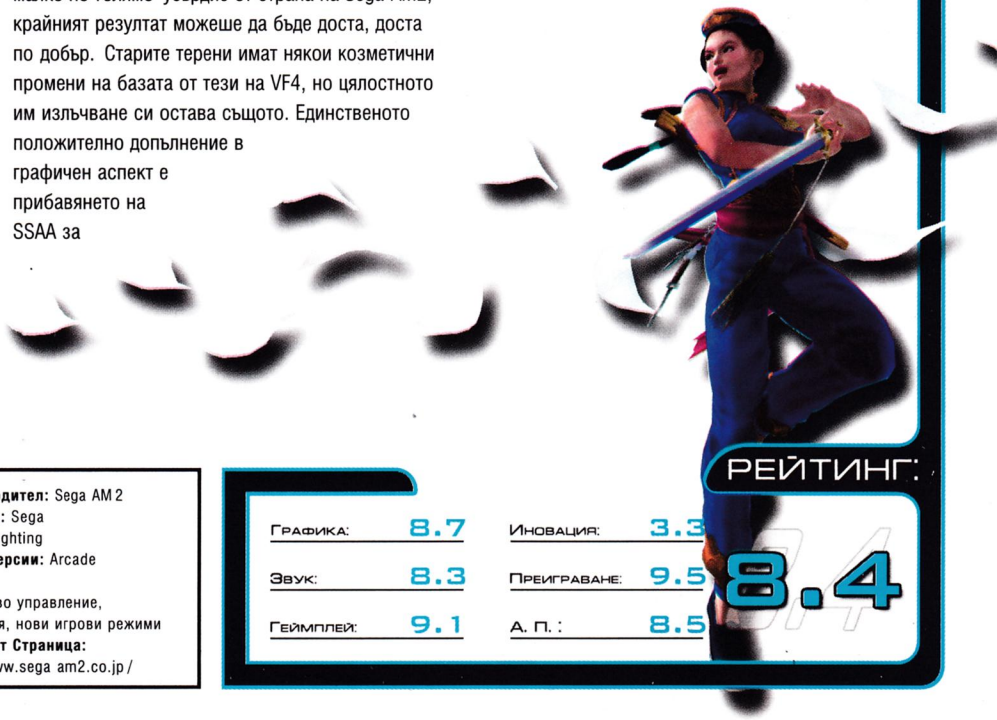
Интерфейсът е променен из основи, а приятно впечатление ми направи възможността да поставяне на произволно избран от теб wall paper на заден фон. В началото тяхното разнообразие не е много голямо, но в последствие имаш възможност да го увеличиш многократно. Най голямата новост в новата игра е заменянето на леко скучният "Kumite" с нов режим, наименован "Quest". Той е подобен, но в него обикаляш аркадните зали на Sega по света, където се провеждат различни турнири, които трябва да се спечелят естествено. От тях натрупваш състояние и имаш възможност да го прахосаш в магазините, които предлагат различни костюми и други дреболии, с които може да бъде украсен персонажът, на който си се доверил. За радост на този, за който втория joy pad е все още недостижим връх, обещанието на Sega, AI то на бойците да бъде такова на истински аркадни играчи е спазено. По този начин, във всяка една битка ще бъде необходим почти винаги различен стратегически подход за спечелването й, което пък премахва монотонното използване на една и съща тактика, която обикновено слабите играчи използват. Подобно на Soul Calobur, и тук има задачи, различни от това просто да разкатаеш фасона на дадена персона. Макар и не лош като замисъл, факта, че още през 96 та Soul Blade имаше подобен режим, който беше обилно дообогатен във Soul Calibur и неговото продължение превръща този на VF4:E е не чак толкова голяма новост, макар и силен плюс за тупалката на Sega.

Графиката почти не е помръднала обещанията за перфектна конверсия от аркадната машина Naomi 2 са останали безпочвени, което не прави чест на AM2. В случая не става въпрос и за некадърни програмисти, след като същите тези пичове конвертираха по невероятен начин Virtua Fighter 2 за страшно трудния за програмиране и доста по слаб технически от Model 2, Saturn. По скоро след големия комерсиален успех на VF4 и огромната популярност на PlayStation 2 в световен мащаб, екипът не си е дал голям зор за да измайстори няколко софтуерни трика (на които безспорно Konami е най големия т майстор) и да направи визията досущ като тази на аркадната версия, а са оставили една, почти непроменена картинка. Да не споменавам, че текстурите при VF4:Evolution изглеждат като че ли са с още по ниськ детайл в сравнение с тези на VF4 за PS2. Разбирам, че със своите 4 MB видео PS2 трудно ще може да представи текстури с качество подобно на тези от аркадния оригинал, за които са отделени 128 Mb, но все пак, при малко по голямо усърдие от страна на Sega AM2, крайният резултат можеше да бъде доста, доста по добър. Старите терени имат някои козметични промени на базата от тези на VF4, но цялостното им излъчване си остава същото. Единственото положително допълнение в графичен аспект е прибавянето на SSAA за заглаждане ръбовете на бойците, като по този начин те изглеждат доста по загладени и по живи.

Звуковото оформление е почти непроменено от VF4. Музикалните стилове са сбор измежду всички популярни заглавия на Ю Сузуки стил Shenmue, рок от 80 те, който беше използван във Ferrari 355, както и типичния за старите VF, рок примесен с техно звучене. Говорителят е същият повечето пъшкания, охкания и реплики са си се запазили още от първообраза от 93 та. В общи линии нищо чак толкова помпозно, но не и зле звучащо.

В края на това ревю ще завърша с извода, че VF остава в света на големите бойни игри със или без Evolution зад името си, но истината е, че тази година, истински големият двубой се нарича Soul Calibur 2...

Ивайло Коралски



..INFO..

Производител: Sega AM 2
Издател: Sega
Жанр: Fighting
Други версии: Arcade
Екстри:
аналогово управление, вибрация, нови игрови режими
Интернет Страница:
http://www.sega am2.co.jp /

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.7	Иновация:	3.3
Звук:	8.3	Преиграване:	9.5
Геймплей:	9.1	А. П.:	8.5

8.4

PlayStation.2 プレイステーション 2

United Game Artists

Space Channel 5 Part 2

Чу чу чу, хей хей хей, горе долу, горе долу, чу чу чу

NeoGame

United Game Artist е странно име за студио занимаващо се с разработката на видео игри, нали? Когато UGA издаде първото си заглавие, недобре приетата Space Channel 5, то все пак успя да привлече погледите на шепа широко скроени играчи към себе си.

Истински големият успех за тях дойде с излизането на шутър чудото, Rez. Именно тогава, всеки един докоснал се до най оригиналното заглавие за 2002, разбра защо момчета и момичетата от японското студио наричат себе си "художници". Rez действително промени начина, по който аз и много други "братя" започнахме да гледахме на видео игрите, а именно като проводник на артистичност, съвършено различна от всичко останало художествена реализация и изящен външен вид, при това без намесата на Doom 3 технологията и Кармак като ръководител на екипа, стоящ зад заглавието. Тогава съвсем сериозно се замислих над въпроса, на какво са способни тези момчета щом от една "проста" векторна графика могат да направят една от най красивите и уникални игри създавани някога! Отговорът не закъсня много и ето, че на европейския пазар се появи продължението на Space Channel 5 във вариант за PlayStation 2. Още отсега ще заявя, че наследникът се е развил най вече в еволюционен аспект. Именно това е играта, която трябваше да представлява оригиналът! Започвам първо с технологичния ъпдейт, от който неминуемо имаше нужда Space Channel 5 включваше FMV задни фонове плюс полигонални модели за "танцьорите". За съжаление, те не успяха да се сработят много добре с концепцията заложена от UGA, като в голяма степен дори ограничаваха действията, които би могло да се извършват. В Part 2 всичко е реализирано в пълно 3D. Не само детайлизацията е доста по голяма, самата графика доста по изчистена и привлекателна, но и това отваря нови възможности за визуалното представяне на действията, които се извършват на екрана. Героите вече са анимирани независимо един от друг, което дава предпоставка за едно доста по голям о разнообразие при танците. Самите анимации са доста по комплексни, а хореографът отговарящ за SC5 Part 2 определено заслужава екскурзия до Бахамските острови при това придружен с огромно количество помощен персонал, който да се грижи за всичките му прищевки. Всички движения са заснети в студиото на AM2, от което е произлязал Virtua Fighter 4 например.

Новостите при начина на игра не са никак малко, макар и в тях да няма нищо революционно има места, в които трябва да се задържи даден бутон, вместо просто да се натисне такъв (Горе Долу Ляво Дясно Чуууууу чу). Най интересното допълнение към продукта на UGA са обаче инструменталните изпълнения. Макар геймплея да не се променя коренно, свежарското звучене на китара, което трябва и самият играч да изпълни, влива свежа струйка разнообразие. Елемент характерен за аркадните заглавия рейтинга в края на всяко ниво е вплетен и в новото приключение на Улала и удължава живота на играта, тъй като има десетки тайни костюми и играчи, които могат да се открият посредством по високият постигнат такъв. Приятно впечатление прави и възстановяването на енергията на героинята ни след всяко ниво, за разлика от оригинала, където това не беше реализирано.

Една от основните критики отправяна към първата Space Channel 5 беше lag ъг между времето при което си натиснал даден бутон или комбинация с пада и изпълнението му на екрана. В SP5 Part 2 той не присъства по какъвто и да е начин, framerate а е постоянен и след направата на дадена комбинация, звездната журналистка изпълнява всичко на време и като по конец. Именно поради симпатичната героиня, стилизираната визия и силно музикалната си насоченост, играта силно би допаднала на дами геймърки, както и на такива, за които чалга музиката, фондютенът и "евтината" натруфеност не са фактори от първостепенно значение.

Ревюирането на заглавие от сорта на Space Channel 5 Part 2 не е лесна задача, защото както е случаят и при Rez, то е много повече от геймплей, графика или пък звук всичко в него е в толкова добра кондиция, че мога да изброя игрите, за които е характерна подобна изгладеност на случващото се пред очите ти на пръстите на двете си ръце. Силното обаяние на творението на Тетсуя Митсугуши се увеличава и от доста по динамичната и разнообразна музика в сравнение с оригинала. Нивата са доста дълги, а всяка една секция е надарена с уникално за себе си звучене. Голямото разнообразие при музиката пък е предпоставка за нееднократното им завършване от твоя страна.

Заглавията на United Game Artist са като музикални албуми за мен. Понякога искам да прослушам дадено парче, в други случаи имам желанието да изживея отново цялото приключение, но е факт, че винаги с радост се завръщам към поредното преиграване, когато съм в настроение за това. Space Channel 5 Part 5 е сплав от визуализация и необикновено музикално звучене, премесени с превъзходен художествен стил. Тя е весела, простовата (в добрия смисъл на думата), най вече стилна и със сигурност би допаднала на всеки фен на жанра. UGA са изпълнили перфектно задачата си, а именно да направят всяка част от новия си продукт запомняща се

и приятна като са доразвили концепцията си до (с чиста съвест мога да кажа) пълния максимум. В SP5 Part 2 е събрано всичко, което трябва да присъства в една музикална игра и ако не си човек пълен със скрупули, а такъв търсещ нещо свежо, неангажиращо и в същото време приятно за игра, то посегни към малкото бижу на UGA без капка притеснение. Гарантирам, че няма да съжаляваш!

Ивайло Коралски

INFO

Производител: United Game Artist
Издател: SCEE
Жанр: Music
Други версии: Dreamcast
Екстри: Вибрация, специални герои и костюми
Интернет Страница: http://www.scee.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.7	Иновация:	5.0
Звук:	9.7	Преиграване:	9.3
Геймплей:	8.5	А. П.:	9.7

8.7

АНКЕТА – попълни изпрати спечели !!!

Уважаеми читатели на NeoGamer,

Моля ви, отделете ни няколко минути от скъпоценното си време, защото страшно много се нуждаем от вас. Ако попълните и ни изпратите тази анкета ние ще разберем кой ни чете, как се справяме и къде трябва да се потрудим здравата, а вие ще имате възможност да се оплачете или възхитите на най-подробно от съдържанието, разпространението и всичко останало. Освен това чрез томбола, в която ще се състезават всички отговорили, ще раздадем посочените по-долу награди.

1.вие сте:
- ☐ мъж
- ☐ жена
- ☐ дете
- ☐ друго .....

2.на възраст
- ☐ под 20
- ☐ 21-30
- ☐ 31-40
- ☐ над 40

3.с образование:
- ☐ средно
- ☐ висше
- ☐ друго .....

4.среден месечен доход:
- ☐ под 500 лева
- ☐ 500-1000
- ☐ 1000-2000
- ☐ повече

5.работите в един от тези сектори:
- ☐ държавен
- ☐ частен
- ☐ друг .....

6.започвате деня с вестник:
.....

7.любимата ви радиостанция е
.....

8.имате дебитна/кредитна карта:
- ☐ да
- ☐ не

9.ползвате интернет:
- ☐ вкъщи
- ☐ в офиса
- ☐ в интернет клуб
- ☐ където ми падне
- ☐ не ползвам интернет

10.научихте за съществуването на списание NeoGamer от:
- ☐ любопитство към корицата на сергията
- ☐ приятели/познати/роднини/колеги
- ☐ реклама (къде?) .....
- ☐ друго .....

11.от 4-те излезли досега броя сте чели:
- ☐ всичките
- ☐ нито един
- ☐ абе няколко

12.напоследък сте чели и списание:
- ☐ Gamers Workshop
- ☐ PC Mania
- ☐ PC Club
- ☐ Егоист
- ☐ Едно
- ☐ Клуб М
- ☐ Playboy
- ☐ Ритъм
- ☐ чужди списания
- ☐ друго .....

13.намирате NeoGamer по будките:
- ☐ трудно
- ☐ не го намирам там, където живея
  гр. .....
  кв. .....
- ☐ навсякъде

14.купувате си NeoGamer заради:
- ☐ текстовете
- ☐ визията
- ☐ определен автор .....
- ☐ определена тема/рубрика .....
- ☐ корицата
- ☐ престиж

15.този брой на NeoGamer се озова при вас:
- ☐ с абонамент
- ☐ купих си го
- ☐ взех го от приятел/познат/роднина
- ☐ по друг начин (как?) .....

16.в него прочетохте:
- ☐ почти нищо
- ☐ превютата
- ☐ ревютата
- ☐ аниме рубриката
- ☐ новините
- ☐ друго .....

17.след като сте прочели NeoGamer:
- ☐ давате го на приятел/роднина в България
- ☐ изпращате го в чужбина
- ☐ изхвърляте го
- ☐ запазвате го

18.определяте NeoGamer като:

- ☐ интересно
- ☐ скучно
- ☐ различно
- ☐ провокативно
- ☐ оригинално
- ☐ странно
- ☐ литературно
- ☐ друго .....

19.NeoGamer ви дава:

- ☐ информация
- ☐ настроение
- ☐ удоволствие от визията
- ☐ теми за размисъл
- ☐ абсолютно нищо
- ☐ друго .....

20.в NeoGamer ви липсват:

- ☐ цели теми
- ☐ интервюта
- ☐ агресивност/скандал
- ☐ жълтории
- ☐ друго .....

21.най-силното в NeoGamer са:

.....

.....

22.NeoGamer е най-слабо по-отношение на:

.....

.....

23.Трябва ли NeoGamer да има PC диск:

- ☐ да
- ☐ не
- ☐ друго .....

24.отбивали сте се на www.gamersbg.com:

- ☐ никога
- ☐ веднъж
- ☐ често

25.на уеб-страницата трябва да има:

- ☐ пълен архив на материалите от старите броеве
- ☐ съдържанието на новия брой
- ☐ форум
- ☐ друго .....

26.вие имате:

- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation 2
- ☐ X Box
- ☐ GameCube
- ☐ Gameboy
- ☐ повечето от изброените
- ☐ друго

27.любимият ви игрови жанр е:

- ☐ Action
- ☐ Adventure
- ☐ RPG
- ☐ Sport
- ☐ Music
- ☐ Survival
- ☐ Horror
- ☐ FPS
- ☐ Simulator
- ☐ Racing
- ☐ RTS
- ☐ друг .....

Име: .....

Адрес: .....

.....

Очакваме до 15.IX.2003 г. вашите писма на адрес:
Варна 9000, ул.Райко Жинзифов 14, списание NeoGamer
или на e-mail: neogamer@gamersbg.com

Щастливите печеливши ще бъдат обявени в следващия брой!!!

НАГРАДИ:

Formula 1 2003 (PS2) **от SONY България |**
Need for Speed Hot Pursuit 2, Tekken Tag, Splinter Cell, Raven Shield, Rayman 3, Star Fighetr Joystick, Genius K06 Speakers **от КОМПЮТЪРЕН СВЯТ |**
Logitech Gamecube Wheel **от Computer 2000 |**
ТУК МОЖЕ да сте ВИЕ

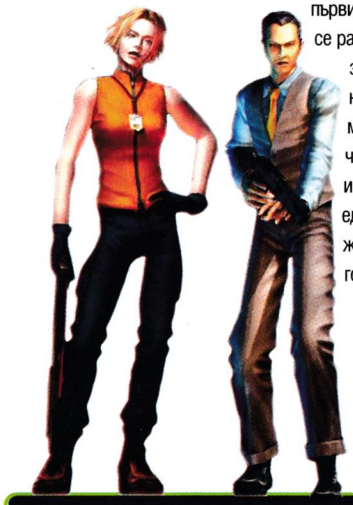
The House of the Dead III

Трета серия, трета качествена игра?

Въпреки очакваното скорошно излизане на Virtua Cop 3 и не лошата Confidential Mision, House of the Dead сериите вече шеста година си остават каймака на аркадните шутър заглавия, разработени от Sega. При излизането на всеки един епизод е характерно страхотното графично оформление за времето, през което е издадена съответната серия, както и простичкият, но приятен начин на игра. HOTD3 започна своя живот като Dreamcast заглавие, но известно време след спирането на поддръжката от страна на Sega, японският производител премести проекта на доста по перспективния Xbox и ето, че играта направи дебюта си и на българския пазар. Както и своите събратя, третият член на поредицата си има някакъв доста простоват сюжет, който да разнообразява иначе интензивния, но еднообразен в структурата си геймплей. Определено няма да го

преразказвам, най малкото защото той не блести с нищо, а следва до болка познатата задача намери и ликвидирай лошия, който пък от своя страна има силното желание да унищожи целия свят.

Веднага след това започва истинската веселба, защото с HOTD3 се свиква страшно бързо, а пристрастяващият шутинг просто владее. Оръжието е само едно пушка тип помпа, но пък чрез него, за първи път в поредицата се ражда възможността за отстраняването на няколко мутирали приятели чрез един единствен изстрел. Както всяка една игра от този жанр, истински големият фън настава, когато се въоръжиш с пистолет и громиш грозната паплач, изживявайки се като един Джон Рамбо. Липсата на оригинален пистолет издаден от Microsoft и въобще малката популяризация на подобен вид аксесоари в България, обаче ми подсказват, че е редно да обясня как е прицелването с уреда, който 100% ово притежаваш, а именно джойпада. Без никакво съмнение, заглавието, което описвам е най добре управляемата игра от подобен вид до момента. Няма друг продукт на подобна тематика от тримата големи в този жанр Sega, Konami и Namco, който да се управлява толкова добре с аналога. За идеята, след HOTD3 изпробвах двойката, която беше издадена за Dreamcast и разликата веднага се почувства. При това тя беше толкова голяма, че дълго време, няма да се докосна отново до втори епизод. Първоначално, странно впечатление ми направи, че по default в новия продукт на Sega беше включено автоматичното презареждане. След като поиграх малко, веднага разбрах какво е наложило това, странно на пръв поглед решение. Мелетата са огромни, доста често се случват през малък диапазон от време и понякога, особено по неопитният играч няма да има време да натисне бутона за презареждане, от което следва, че има голяма вероятност да получи тупаник или ухапване от страна на някой "красавец". При малко по голямо усърдие, цялата игра може да се премине за половин час, което е меко казано подигравка за продукт продаващ се на цена, равностойна на тази при заглавия с неимоверно по голяма продължителност. Именно поради това, Sega е въвела станалият почти задължителен за всяко аркадно заглавие рейтинг колкото по висок, толкова по добре. Голямото мое изумление обаче, дойде след първото завършване на играта, когато ми се отвори пълната версия на HOTD2 в цялата си прелест. Е, прелест може би е малко преселено, защото след тройката, втора серия би ти се сторила доста погрозняла (със сигурност не беше такава през 99 та), а прицелването доста трудоемко. И все пак, подобна екстра си е голям подарък, особено след гореспомената ниска продължителност на основния продукт.



Графиката на HOTD3 е с изключително качество това, че е започнала като заглавие за DC, въобще не е оказало влияние, защото Service Games са се възползвали от почти всичко, което предлага Xbox. Текстурирането е страхотно, силно е наблегнато

на осветлението и ефектите. Дизайнът на зомбитата е адски свеж, да правилно си чул тук те не изглеждат реалистични или опитващи се да всеят някакъв ужас у играещия, а целта им е да бъдат по много, запомнящи се на външен вид и да кървят колкото се може повече. Още помня какви огромни дупки оставаха по дебелите зомбита, а подаващите се парчета месо се клатушкаха страховито. Кадрите за секунда са постоянна величина, при това 60, от което следва, че интензитета на играта е много голям. Околната среда е доста детайлна и понякога толкова красива, че те хваща яд, че не играеш ролево заглавие, а силно екшън ориентирано такова, при което нямащ възможност да се полюбуваш на красивите гледки, които се представят. Определено най добре изглеждащата стрелялка то този род до момента.

От звука не очаквай много. Той не е слабото звено, но не е и силното такова. Музиката не е нищо особено, но пак в никакъв случай не е дразнеща. Както сам се досещаш, репертоарът от реплики на полуразложената първосигнална гад не може да бъде много разнообразен грухтенето, стоновете и пъшканията са си налице и всичко това е абсолютно в кръга на нещата. Въпреки, че оригиналът беше известен с най слабото актьорско озвучаване във видео игра, в третата серия то е по добро, макар и да е на светлинни години от това на MGS2, Halo и т.н.

House of the Dead III, макар и непретенциозно заглавие, изпълнява перфектно предназначението си да донесе няколко часови забавления на играча, търсещ малко отмора между стратегическото мислене в Rise of Nations и безумното обикаляне в новия Tomb Raider.

Ивайло Коралски

INFO:

Производител: WOW Entertainment
Издател: Sega Europe
Жанр: Екшън
Други версии: няма
Екстри: Аналогово управление, вибрация, игра за двама
Интернет Страница: http://www.sega europe.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.5	Иновация:	1.0
Звук:	6.8	Преиграване:	7.0
Геймплей:	8.0	А. П.:	9.0

8.0

Brute Force

Четири, три, две, едно... всички ни избиха !!!

Помня Brute Force като едно от първите ексклузивни Xbox заглавия изобщо и нищо чудно, защото играта бе първата официално обявена такава на Microsoft. Доста време измина откакто в типичен свой стил, производителите от Digital Anvil (познати със Starlancer и Freelancer) на няколко пъти отложиха пусковата й дата и спекулациите около нея набъбнаха съвсем в главите на пренатоварените геймъри. Напълно нормално, защото на пръв поглед идеята е много добра от една страна имаме съвсем нормален тактически шутър, в който действието в екип е на първо място (виж PS2 ревюто на SOCOM в настоящия брой), но от друга всеки член на въпросния екип е уникален герой, със собствени произход, характер, история и дори външен вид ако щете. Реалността когато излезе играта обаче, е малко по различна от спекулациите.

Членовете на сговорната дружинка, наречена "Brute Force" са четирима двама пича и две... момичета. Най якия определено е Tex, напомпан мъжага, който е радостен само тогава, когато борави с тежки оръжия, и който с чиста съвест можем да определим като "машина за убиване". Другият пич е гущероподобно извънземно, което също разчита повече на силата си, отколкото на ума. Той носи името Brutus и основно негово предимство е регенерирането на кръвта, когато се скатава от бойното поле. Дотук станаха двама. Като оставим на страна най яките и се пренесем в групичката на нежния пол, там ще се срещнем с Hawk червенокоса мъжкарана, която в

интерес на истината, в началото мислех за травестит, заради нескопосания арт (Microsoft използват именно този герой за реклама на продукта си), мъжкото име и суровите й изражения. Та Hawk обича да издебва противниците в гръб и то много лошо, когато си включи stealth камуфлажа и изчезне от полезрението на враговете. Последния член на "Brute Force" е... очакваха поне другото женско създание да е красиво, но ще ви разочаровам... киборг, на име Flint (егати дамските имена, честно!)! Не само киборг, но киборг, който умее да си служи със снайпер и докато Hawk препуска невидима на първа линия, Flint най добре дебне през оптиката си на най задна позиция (за предпочитане, някое високо място).

С мутри, събрани от кол и въже, които отгоре на всичко ще си разговарят с псевдо хумор по време на мисиите, няма да се чувстват отегчени. Ще се изнервите обаче поради друга причина противниците не пращят от изкуствен интелект, така че забавлението почти винаги е пълно. Е, да, за поведение можем да говорим те скачат, крият се зад скали, дебнат те, но в някои случай по необясними причини хукват като камикадзета към теб, все едно от джобовете им всеки момент ще изпадне снимка с лика на Осама Бен Ладен. Гласена за tactical shooter, Brute Force никак не се доближава до определението "тактика" именно поради тази причина, въпреки че AI то на тима ти е по поносимо. Оставете Flint на някоя скала, и тя ще започне да сваля враговете един по един, още щом ги види, а когато я настигне опасност ще бяга да се прикрие по изключително умен начин. Дори и тежкотоварния Tex, когато му заповядаш да се втурва в битка, не го прави по глупава траектория, а използва прикрития по пътя си, заляга и т.н. Споменах "заповядаш" и се сетих да ви спомена, че играейки с един персонаж, в същото време можеш да даваш команди на останалите. Е, не е с гласовия комуникатор както в SOCOM, но пък с почти същия резултат. Някои от командите са същите: "Cover me", "Fire at will", "Stand ground" и "Follow me".

Може би Brute Force не използва команди с глас, защото не поддържа Xbox Live, където играчите почти във всяка игра могат да си общуват online с гласовия комуникатор на конзолата... За сметка на това, мултиплейъра не е забравен, дори напротив може да играеш с още трима твои приятели в coopera tive (всеки член на отбора ще се управлява от играч) на разделен на четири екран. Въпреки, че качеството на графиката осезаемо спада (нестабилен framerate, изчертаване), видимостта също (имайки в предвид, че гледната точка е от трето лице), удоволствието от геймплея е доста по голямо, защото трезво мислещия човек си е трезво мислещ човек не се занимаваш с команди и глупаво AI. Можеш да играеш и в Squad Deathmach, където всеки от играещите управлява собствен отбор и тогава мелето става още по пълно.

Графиката на Brute Force има и добри и лоши страни. Нивата са разнообразни, изпълнени с ефекти от броденето из красивите гори, до вдигането на прахоляк из пустините. Въпреки че са изградени от много полигони обаче, моделите на героите изглеждат някак си клиширани, не достатъчно оригинални и най вече, за което споменах и в началото, арта им е отвратителен. Като цяло, графичното изпълнение нарежда играта сред най добре изглеждащите заглавия за Xbox.

За край оставих недостатъците на Brute Force, а те няма да се изчерпят само с твърдението ми, че от звуково музикална гледна точка, играта смърди. Геймплеят е на ниво, съвсем различно от обещаваното ни преди да излезе играта. Мисиите не са достатъчно интересни и разнообразни, по скоро са твърде еднообразни, изразявайки се само в изтребването на враговете и преминавайки от едната част на картата, до другия и край. И да, начините за преодоляването им наистина са много, но липсата на баланс в доста случаи ще ви доведе до моменти, когато ще си кажете: "абе защо се занимавам с тия тактики, когато мога да тръгна с един герои и да ги изкормя всичките". И повярвайте ми, след определено време тези моменти ще дойдат и този метод наистина ще се окаже сполучлив. Цялостното усещане за геймплея на Brute Force, ще ви наведе на мисълта, че може би играта е правена с multiplayer замисъл първо начално, после Digital Anvil са се поопитали да поизгладят single a и накрая всичко е останало някак си по средата. И да се сравнява заглавието с безспорния Xbox крал, Halo, е повече от безсмислено, защото освен приликата, че и в двете игри можеш да носиш само по две оръжия едновременно, друго общо те просто нямат.

Павел Симеонов

INFO

Производител: Digital Anvil
Издател: Microsoft
Жанр: Tactical Action
Други версии: Xbox
Екстри: Игра до четирима на разделен екран или в мрежа
Интернет Страница: http://www.microsoft.com/games/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.5	Иновация:	7.0
Звук:	6.9	Преиграване:	7.0
Геймплей:	7.8	А. П.:	6.1

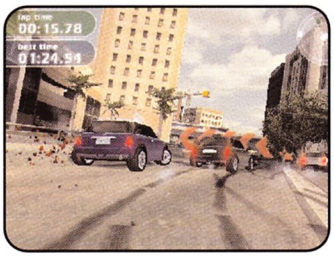
7.3

Digital Illusions

マイクロソフトの[X-box]

XBOX

The Italian Job



Има няколко неща, които ни накараха да поставим тези ревюта на една и съща страница и това са прекалено многото прилики между двете игри: като почнем от количката MINI Cooper и стигнем до градските надпревари и мисии. Има обаче и разлики, които правят The Italian Job, как да го кажа... малко по неприятна от Midtown Madness 3.

Трябва да уточня, че тази The Italian Job, за която четете в момента, няма нищо общо с онази, която излезе неотдавна за PSone (от Rockstar), въпреки че и двете игри са направени по един и същ филм. Настоящата по съвременния римейк на филма "The Italian Job", а PSone играта, по оригиналния класически филм от 1969 година (с Майкъл Кейн и Бени Хил). Без да съм гледал въпросните филми (но изиграл и двете игри) мога с чиста съвест да предположа, че тазгодишния римейк е пълен боклук. Защото съдейки по играта, всичко оригинално и класическо е изчезнало на първо място английската атмосфера, заменена с прехваления американски "Град на Ангелите", Лос Анджелис, и не на последно място, сюжета, заменен с клишираното "дължиш ми страшно много пари, ша та гепам да та цепна".

Начина на игра не предлага нищо по различно от всички street рейсъри от този тип. Имаш си линейни мисии, в които трябва да изпълняваш задачи, изразяващи се най често в неща като "следвай колата", "следвай стрелката" или "стигни от т.А до т.Б". От време на време те подгонват полицаи, разбиваш някоя преграда и това е общо взето всичко.

Xbox версията е най лъскава откъм графика, заради по голямата разделителна способност и стабилните 60 FPS. Визията сама по себе си обаче, не е толкова задоволителна, защото изглежда крайно нереалистична. Колите са прекалено лъскави и при катастрофите се чупят крайно измислено. Ще видите голям зор докато стигнете до въпросното чупене обаче, защото дори при челен сблъсък с автобус в насрещното платно, колата ви само леко пропушва.

За финал останаха отново само разочарования The Italian Job не поддържа Xbox Live, а музиката няма нищо общо със забавните мелодии от играта за PSone. С няколко думи, Xbox притежатели, играйте Midtown Madness 3!

Павел Симеонов

INFO

Производител: Climax
Издател: Eidos Interactive
Жанр: Street Racing
Други версии: PS2, GC
Екстри: Аналогово управление, вибрация
Интернет Страница: http://www.climax.co.uk/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.3	Иновация:	3.0
Звук:	6.0	Преиграване:	6.5
Геймплей:	6.9	А. П.:	6.0

6.0

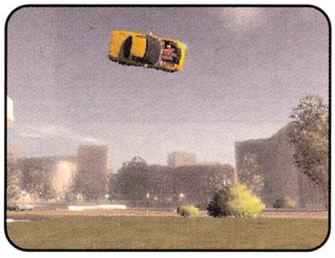
XBOX

CLIMAX

マイクロソフトの[X-box]

Midtown Madness 3

Добър вечер. Документи за проверка, моля... Благодаря, излезте от колата и изчакайте за момент. Такааа, господин Меднесов, известно ли ви е, че сте карали с превишена скорост? Да, да, аз знам че ви е развален километража, но ви питам, известно ли ви е, че сте карали с превишена скорост? Колко?! Колко ли, ами към 180 km/h. Едва ви спрях. Та известно ли ви е? О, бързали сте... спешен случай... и какъв точно случай? Ааа, искали сте да стигнете до Live а значи, някакъв концерт на фолк изпълнител. Не? Американска група? Xbox Live значи. Вие знаете ли, че и да бързате, и да не бързате, пичовете от Xbox Live никога няма да дойдат в България. Да, затова е препоръчително и здравословно да шофираме всички с позволената скорост, за да не стават фалове... като този...



Господин Мидтаун Меднесов, вие от Париж ли сте родом? А, родени сте в Париж, но живеете във Вашингтон, разбирам. И предполагам, познавате перфектно улиците и маршрутите в тези два града и можете да карате нормално. А ха. Минали ли сте преглед в различните режими: Cruise, Checkpoint, Hunter, Capture the Gold, Tag и Stayaway? Ясно. И значи имате всички категории и можете да карате абсолютно сам превозни средства от малки автомобили като MINI Cooper, до големи пожарни камьони?

Добре. И все пак, ще трябва да се проверяваме, господине. Имам странното съмнение, че шофирате в нетрезво състояние. Я духнете в балончето. Не, не, не ви искам 40 те долара, духнете в балончето. Духайте ви казвам, да не се наложи да използвам сила. А, замая ви се главата ли? Зави ви се свят в цели, стабилни 60 FPS? Не, не залитайте, седнете в колата докато ви видя резултата...

И такааа... Господин Меднесов, ще се наложи да дупчим талона. Цели 8.2% алкохол! Какво? Жена ви ще ви се кара?! Ама моля ви се, не ме интересува Майкрософтова ли се казва или с някаква друга дамска фамилия... Да, дайте ми талона си, моля. Господине, ама това ви е третата дупка за превишена скорост? Вече цели три дупки!!! Да, ще ходим в ареста, където изобщо няма да ви е интересно. Без Xbox Live никак няма да ви е интересно...

Павел Симеонов

INFO

Производител: Digital Illusions
Издател: Microsoft
Жанр: Street Racing
Други версии: няма
Екстри: Dolby Digital 5.1 поддръжка, Xbox Live on line multiplayer
Интернет Страница: http://www.xbox.com/

РЕЙТИНГ:

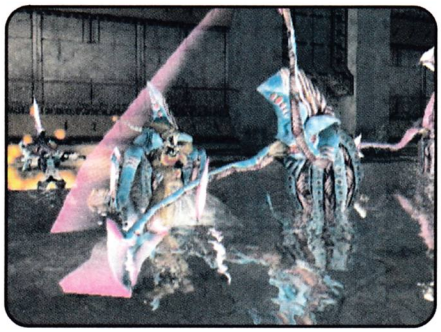
Графика:	9.2	Иновация:	6.0
Звук:	7.9	Преиграване:	9.1
Геймплей:	8.0	А. П.:	7.3

8.2

Phantasy Star Online Episode I&II

Ще може ли "звездата" да изгрее и на твоя небосклон?

Phantasy Star Online беше първото онлайн конзолно RPG, което играчите, любители на малките "черни" кутийки имаха възможност да опитат. Неговата премиера беше през далечната вече 2000 г. за последната конзолна платформа на Sega - Dreamcast. Разработена под вещото ръководство на един от гурутата на Sega, Уиджи Нака (Sonic сериите, Nights Into Dreams, Buring Rangers), PSO се прие повече от добре, както от критиката, така и от феновете. Въпреки че



отстъпваше по мащабност на подобни заглавия при PC (едва до четирима играчи можеха да играят онлайн едновременно при PSO), творението на Sonic Team беше една малка революция при конзолните машинки. Година след това, Sega пусна мини продължение на PSO за своята конзола, наречено PSO Ver. 2, към което беше прибавено напълно ново ниво, голям брой нови предмети, нови опции за игра онлайн и т.н. Тази година, европейският притежател на GameCube също усети от уникалната атмосфера на PSO, време е да я усетиш и ти!

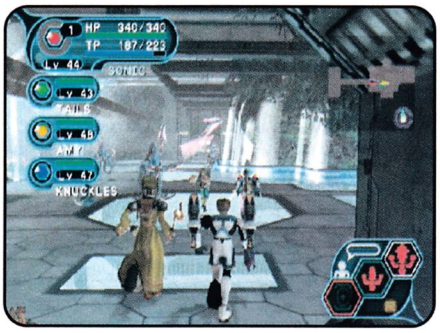
Сюжетната линия определено не е най-силната страна на PSO - "Пионер 2" се отправя към планетата Рагул, на която е била последната осъществена връзка с първата колония "Пионер" (чудя се къде ли се е стаило чавдарчето). Ти си от гилдията на "ловците" и приемаш всякакви задачи, за изпълнението на които както предполага работата ти, получаваш добро възнаграждение. Естествено, подвизаваш се на втория "Пионер", като замисъла е, с навлизането във вселената на PSO да разбереш какво се е случило с първата колония. Историята не звучи зле, но развитието и в самата игра е меко казано разочароващо, по простата причина, че го няма онова разгръщане, характерно за поредиците Final Fantasy, Chrono Trigger и старите Phantasy Star епизоди. При PSO просто изпълняваш куест след куест до самия край, без наличието на почти никакви обрати или силни моменти в story-то.

Затова пък самата игра е адски пристрастяваща! Говоря ти за онова, "Диабловското" пристрастяване, при което помпиш мишока до полуда само и само за да претрепеш оная гад, която ще ти даде новия, по-ценен предмет и така десетки часове поред...

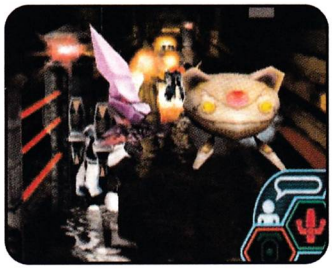
В началото ти се дава възможност да избереш една от трите основни професии - HU (добро "въртене" на меча от близко разстояние), RA (при използването на огнестрелно оръжие няма тайни за теб) и FO (боравене с магиите в стил Хари Потър). Тези три класа са разделени в още дванадесет под-такива, по четири за всяка професия. Решиш ли с коя професия ще се захванеш, те очаква един от любимите ми моменти, а именно съставянето на външния вид на героя ти. Дефакто, имаш възможност да бърникаш по всички частни на тялото на твоя момковец или мома: като се започне от цвета на кожата, минеш през дегизировката, прическите, физиономията и стигнеш до телосложението му! Разбира се, има и възможност за автоматично съставяне на персонаж, но вероятно няма да се довериш на услугите на тази екстра, по простата причина, че по този начин се губи уникалността на създадения от компютъра типаж, който ще използваш.

Начинът на игра е структуриран по подобие на Diablo - имаш основен "град" в случая "Пионер 2", в който можеш да складираш предметите и парите си, на разположение са ти също търговци на оръжие, всякакви видове елексири, брони и не на последно място, човекът, който при определена цена ще разбули за теб уникалните предмети, които са ти в наличност. За да не е копирането едно към едно, има нововъдения като болница, в която, както се досещаш, напращели сестри ще те оправят за десетаче. Съхраняването на предметите се извършва под формата на депозит, който оставяш на една, не особено ослепителна девойка.

Подозрително наподобяваща на гореспомената мома (може би са близначки, знам ли), тази, която се грижи за събраните ти с мъка месета (паричната единица в Phantasy Star сериите) и предмети, работи като секретарка в сборното място на "ловците" и тя е човекът, от който получаваш различните куестове. Екшънът се развива основно на Рагул, като основната разлика спрямо Ver. 2 за Dreamcast е наличието на напълно нов епизод, който следователно съдържа напълно нови местности, на които се провежда действието. Иначе - обикаляш, колиш, бесиш, трупаш експириънс, събираш нови оръжия и брони, посещаваш различни местности - все неща характерни за жанра. Все пак, има няколко елемента, които отличават PSO от средностатестическата екшън ролева игра - наместо постоянното натискане на бутона за удар, при творението на Нака и компания ще



можеш да извършваш серии от три последователни удара, като завършващия може да бъде мощен такъв, за който си има отделен бутон. Ако желаеш, може да правиш поредици само от мощните, но трябва да те предупредя, че скоростта им на изпълнение не е особено висока и като нищо ще се озовеш в болницата при двете, чакащи да те излекуват каки. Вариациите на оръжията и предметите като цяло са повече от достатъчни и подобно на хита на Blizzard, са



основното средство, което ще те задържи задълго пред телевизора. Mag-ът е доста интересно нововъведение към жанра - той представлява летящо зад гърба ти роботизирано

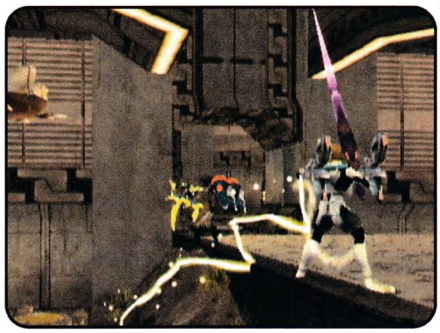
създание, което обаче, трябва да се храни. Подобно на героят ти и той си има характеристики, които се покачват, когато утоляваш гладът му. Тези характеристики влияят и на теб, като в зависимост от храната с която го гощаваш, дадени характеристики ще се увеличават по-бързо. С времето, той освен че ще си променя формата, може и да се повреди, затова (както ще ти препоръча в една от първите мисии дроид от женски род) "грижи се добре за него и той ще ти се отблагодари". Последното нещо, което ще засегна, касаещо начина на игра, са техниките, които придобиваш с времето прекарано пред телевизора с пуснат в конзолата PSO. Те са разделени на класове - такива за обикновена, нормална и мощна атака, лечение и поддръжка.

Както вероятно се досещаш, надписът Online не е само за украса при заглавието. Продукта на Sonic Team е замислен като онлайн такъв на първо място. Възможността да направиш това у нас чрез наличието на GameCube обаче, за съжаление граничи с научната фантастика. Проблема не е само в родната инфраструктура и факта, че никой от конзолните производители не го е еня за българския играч, но и закупуването на broadband адаптера за конзолата на Nintedno си е чиста проба набутвация, тъй като PSO е единствената игра, която го поддържа. Масло в огъня налива и факта, че и в близко бъдеще не се вижда друга такава (няма да споменавам за това колко "лесно" ще се сдобиеш с него). Това лично сваля доста от общата оценка на играта, защото след като съм опитвал мултиплейъра при Dreamcast версията с голяма увереност мога да твърдя, че там се крие основната подхранваща сила, която би те привлякла към това заглавие.

GameCube варианта, за разлика от този за конзолата на Sega, предлага и друг вид отборна игра - такава на разделен екран, в който могат да участват до четирима играча (това е бройката и при онлайн забавленията). Видях вече начумерения ти поглед и е нормално да е такъв, защото ако нямаш достатъчно голям телевизор, този вид мултиплейър си е истинско мъчение. Прибави към това и загуба при качеството на графиката и за кой ли път ще осъзнаеш, колко си прецакан откъм екстри, водиш ли се към кастата български играчи...

Графично, PSO за куба е претърпяла някои промени в положителен аспект, но все пак енджинът си остава такъв за Dreamcast, при това от 2000 година. Е, не си мисли, че ще се сблъскаш с грозотия от най-високо ниво - там където не се е справил от към техническа гледна точка, Уиджи Нака е наблегнал на красивото художествено изпълнение. Не, няма да намериш визия подобна на тази на Diablo или Baldur's Gate, защото тази на PSO направо ти крещи в лицето: "Японец ме е майсторил!" Положителното, което извлича от това играта, са едрите герои (японците доста често имат навика да представят сложно философски възгледи в своите ролеви заглавия посредством супер деформирани човечета) и стилната презентация. Присъстват някои, отново типични за "жълтите човечета" дизайнерски решения, които определено ще подразнят не-японския масов играч и този, който се е забавлявал с подобен род заглавия единствено пред своето PC - жълтеникавите пилета, които само не кудкудякат по време на самата игра и др. Episode I почти не се различава от този за DC, дори текстурите не са толкова бистри, колкото бяха в оригинала. Затова пък вторият има някои главозамайващи сцени, като тази на брега на морето при която, определено е имало време, отделено специално за изработването на впечатляващия външен вид на водните повърхности. Ефектите при различните магии също са подобрени спрямо тези от DC. Героите не са получили никакъв ъпдейт откъм полигони, но възможността сам да изградиш външния вид на своя персонаж обуславя това решение на Sonic Team.

Звукът е приятен за ухото и е една от добрите страни на играта. Парчетата в стил Ambient си пасват перфектно с околната среда (макар и някои да са леко еднообразни) и създават уникална атмосфера, която не си срещал в никое друго ролево заглавие. Говор



няма, а репликите са представени в комиксовия стил, тоест чрез метода на балончетата.

В заключение определено мога да кажа, че PSO Ep. I&II е действително качествен ъпдейт към оригинала. Оценката 6.5 е поставена поради простата причина, че на територията на тази страна няма да можеш да се възползваш от главния fun-фактор, направил заглавието на Sega толкова популярно, а именно възможността за игра в интернет. Ако по някакво случайно стечение на обстоятелствата, достигнеш до заветната онлайн игра, прибави още две единици към общата оценка.

- Ивайло Коралски

INFO

Производител: Sonic Team
Издател: Sega
Жанр: Online/Offline RPG
Други версии: Dreamcast, Xbox
Екстри:
мини GBA игра (Nights), връзка с GBA,, progressive scan
Интернет Страница:
http://www.sonicteam.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.3	Иновация:	2.0
Звук:	9.2	Преиграване:	9.5
Геймплей:	8.7	А. П.:	9.0

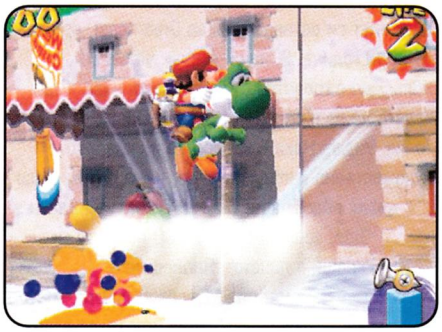
6.5

Super Mario Sunshine

Италианският водопроводчик отново в действие!

Чуеш ли Mario, първото нещо, което ти идва на ум е заглавието за NES, Super Mario Bros от далечната 1985 та, което и до днес, според много критици е най добрата двуизмерна платформена игра. Какво? Не си бил роден ли? Грабвай тогава първия емулатор за NES и обогати общата си култура с нещо, което действително може да се нарече революция! След една декада, че и година отгоре, през 1996, Шигери Маямото отново измайстори Голяма игра Super Mario 64, за която с чиста съвест мога да твърдя, че и до днес си остава еталон за перфектност, когато си говорим за 3D платформени заглавия. Първият Sonic Adventure, Rayman 2, Ratchet & Clank и др. без никакво съмнение са игри със статут на класики, но онова усещане, за неподправената, по горе спомената от мен перфектност, си остана запазена марка за творението на Маямото. И дойде време за ново приключение на Марио, този път на 128 битова конзола, която отново е на Nintendo... "Super" а в заглавието си е останал, а Маямото отново стои зад нея. Нова Голяма игра? Предпоставките за такава са налице! Провал? Не е изключено и да се стигне до такъв след може би прекомерно повдигната летва от 64 битовия Марио. На какво мнение съм аз ли? Продължавай с четенето...

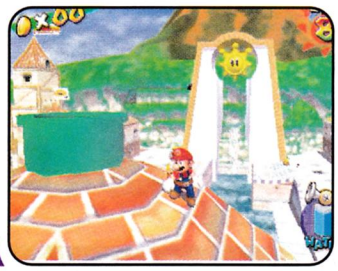
Историята на "сънщайна" е леко дебилна, но пък и какво друго можеш да очакваш от заглавие предназначено основно за невръстни дечурлига. Мустакатия водопроводчик тъкмо е намерил малко време да се наслади на своята приятелка (или пък жена... хм, както и да е) Прасковка (мда, точно така и звучи името на роден език), когато изведнъж е хвърлен в затвора веднага, щом пристига на тропическия слънчев остров Делфино. Какво е сторил италианеца? Убийство? Изнасилване? Нещо още по лошо... замърсяване! Има голяма вероятност службите по чистота да са спонсорирали разработката на заглавието, защото основната цел на малкия приятел е почистването на мръсотията, за наличието на която той дори не е отговорен. Защо голямото "М" не си изкара една "лека" отпуска в затвора е друг въпрос може би той просто винаги ще си остане един "mister nice guy" и поради това, се съгласява да измие острова от вонящата смрад, както и да върне ведрата обстановка сред жителите на китното селище и да открие виновника за всичко това, който на всичкото отгоре му е откраднал и самоличността. И така, новото приключение започва!

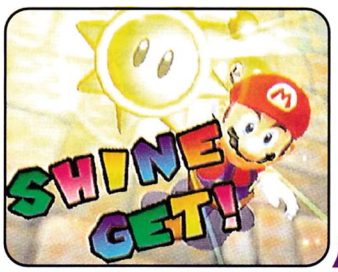


Постройката на нивата доста се приближава до тази, характерна за SM64. Комплексът Делфино е основния център, от който можеш да добиеш достъп до други местности. За да завършиш успешно всяко едно ниво, трябва да придобиеш блещукащите звездички (подобни на тези, които беше необходимо да събираш в миналата серия). Общият им брой е 120, като за завършването на играта е необходимо откриването на 60 от тях.

По голямата част от арсенала на Марио от последното му триизмерно приключение отново е налице и тук скоковете по стените, тройния подскок и готиното спускане с главата напред. Водопроводчика обаче, е изгубил ударите с ръце и крака. Вместо това, той се е в превърнал в "момчето с помпата" или пък, защо не, "момчето поливач". Да, правилно си ме разбрал още в началото мустакатия приятел придобива водна помпа, която прилича на играчка (може би повече на детска такава). Това чудо на технологиите може да се използва като оръжие, средство за почистване, джет пак, че и двигател! Казано с други думи, това играе ролята на многофункционалната ножка подарена ти от близък човек (Майкъл Дудиков винаги подаряваше по една такава в Американските нинджи), когато си бил в пред тинейджърска възраст. Помпата има съставна част от начина на игра на последното засега Mario. Във всяка една задачка, която трябва да изпълниш, водното устройство, задължително ще ти влезе в употреба. Въпреки че в началото употребата му може да си се стори много добро попълнение към поредицата, прибавянето му към Sunshine си е евтин трик за разнообразяване на начина на игра спрямо перфектният SM64. Както споменах, първоначално поливането на враговете с чиста водица посредством помпата изглежда адски cool, но много бързо нейната иноваторска роля се изпарява и това доста сериозно наранява платформения аспект на играта, което леко разграничава SMS от старите си побратими (изследването в новото заглавие играе основна роля). Но пък знае ли човек, това за някой може дори да е с положително влияние.

Хъм, забрави горното! Има нещо друго, което действително може да те подразни, а именно задачите на някои от мисиите. Не ме разбирай погрешно, повечето от тях ще ти донесат само положителни емоции със своята креативност, която и очакваш от игра, водеща се за наследник на 3D краля при платформените заглавия. Но в доста от тях трябва просто да събираш монети. В повечето нива има две "Събери девет червени монети" мисии, което означава, че тръгваш на малък куест, целта на който е да намериш пръснатите из нивото монетки. Виж, ако имаше по един такъв на ниво, дори би било добре, тъй като щеше да внесе разнообразие прибавено към обичайните задачи

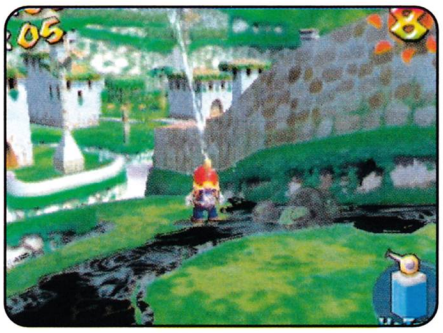




на Марио, но по два такива... вече е множко и дори изнервящо.

Сините монети също са скрити из различните местности и можеш да ги използваш за закупуването на блещукащите звездици (десет за една) в магазина, който е разположен на острова. А това означава само едно ще досадно събиране (Марио е като един иманяр в "сънщайна") и еднообразие.

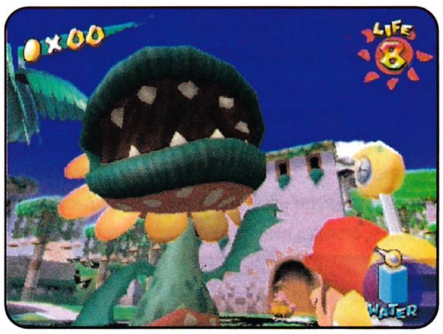
Бих си затворил очите за тези необичайни за Майамото издънки в начина на игра, ако местностите с отличаваха с някакво ултра голямо разнообразие. Не би, макар и тропическата атмосфера на пръв поглед да изглежда като интересно отклонение от до болка познатите ти експедиции из Гъбеното Царство, остров Делфино всъщност ограничава SMS, когато става въпрос за разнообразието на терена. Творчески грамотния свят изработен за Super Mario 64 е заменен с плажове! Много красиви при това, но като всяко място, което се намира до воден басейн пълен със солена вода и на което има предпоставки за припкащи мадами по бански костюми, неговото обаяние се изчерпва твърде бързо.



Super Mario Sunshine изкупува по голяма част от вината си за по горе предложеното от него с включването на тайни "old school" нива! При тях, водното устройство се праждосва и от "water boy" Марио отново заприличва на себе си, като разчита основно на добрите стари крачета. В класически платформен стил ще трябва да подскачаш и отстраняваш враговете си за да достигнеш сияещата звезда. Има десетки от тези нива, всяко по комплексно от предишното. Някои от тях доста трудоемки за преминаване, но границата на пределната трудност в никакъв случай не е премината при тях. Тези нива без никакво съмнение са един огромен плюс за този, който не е доволен от "нововъведенията" в основната игра.

Макар и разработката на SMS да е започнала от Nintendo 64 и това да си личи на доста места, играта изглежда чудесно! Цветовата гама е разнообразна, детайлизацията на нивата е добра, framerate та е стабилен, макар и кадрите за секунда да не са 60, а 30 FPS. Водните повърхности изглеждат безумно добре едни от най добрите ефекти за вода въобще и при всички положения най стойностни при платформена игра досега. Критика може да се изкаже към текстурите, повечето от които са с качество на такива от Nintendo 64 заглавие. Полигоните за главните действащи лица и NPC тата също можеше да са малко повече, защото на базата на задаващите се Rachet & Clank 2 и Jak 2, те изглеждат леко постни откъм детайлизация. FMV тата са леко смешновати и като направа, и като качество, но си мисля, че това е търсен нарочно от Маямото и компания начин на изготвянето им. Затова пък ефектите са прекрасни, видео процесорът на Ati, който отговаря за тях в конзолата на Nintendo, определено е способен на чудеса вече споменах за феноменалните водни повърхности, не са за пренебрегване и тези, при, които Марио се телепортира, а огледалния такъв в едно от нивата е едно от най ефектните изпълнения, които съм виждал във видео игра. Draw distance а също е безумно дълбок, няма да видиш каквито и да е наченки на pop up, което само дообогатява красивата картинка (но леко писваща с времето), присъща на Super Mario Sunshine.

Музиката на играта за съжаление е посредствена. Няма нищо чак толкова зле звучащо, че да те накара да я изключиш напълно, но няма и нито едно запомнящо се парче (може би само ремиксовете на тези от предишните серии). Стилово, парчетата са "тропически" ако си гледал многобройните "филми" с участието на Хълк Хоуган, действието на които се развива на подобни на остров Делфино терени, знаеш за какво говоря. Виж, звуковите ефекти са с отлично качество и звучене. Отново ще чуеш култовите "Уоо" и "Йахуу", изречени от Марио в 64 битовото му превъплащение. Гласовете на английски също звучат както трябва, като може би само актьорът, който озвучава Марио не си е на мястото.



Super Mario Sunshine, определено няма да получи хапа на NeoGamer, защото той ще си остане за неговият 64 битов побратим. В опита си да направи едно по различно и все пак "класическо" Марио, Nintedno са се провалили и в двете начинания, тъй като новото не е достатъчно добро, а "класическото" в SMS не е толкова, колкото трябва да бъде. Макар и повече клонящо към критично, ревюто ни до голяма степен е написано и на базата на SM64, по простата причина, че "сънщайна" се гласеше за истинския наследник на класиката от 96 та, продала над десет милиона оригинални копия. Е, за истинския наследник ще трябва още да почакаш, но това ни най малко не означава, че трябва да скипираш Mario Sunshine, която влиза в тройката за най добра платформена игра при тази генерация от раз!

Ивайло Коралски

INFO

Производител: Nintendo
Издател: Nintendo
Жанр: Action Platformer
Други версии: няма
Екстри:
Аналогово управление
връзка с Game Boy Advance
Интернет Страница:
http://www.supermariosunshine.com/

РЕЙТИНГ:

Графика:	8.9	Иновация:	5.0
Звук:	8.8	Преиграване:	8.0
Геймплей:	9.0	А. П.:	8.5

9.0

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

Nintendo

Golden Sun

NeoGame

В Golden Sun поемате ролята на Isaac, anime-момче, живеещо в селцето Vale. Мъдреците от това село са пазители на храма Sol Sanctum, където е запечатана коварна алхимична мощ. Както винаги се случва, непознати злодеи пробват да отключат "суровата" магия, като между другото, отвличат двама от приятелите на Isaac. Нашият човек, без много-много да умува, поема по трънливия път на личното отмъщение.

Баналната, но изпипана през годините история пасва чудесно на традиционния RPG геймплей, подплатен тук-там с някоя приятна новост. Смело крачиш из пустрия свят, събираш братя по оръжие, млатиш се с чудовища, отсядаш тук-там из градчета, където чрез разговори с местните жители историята постепенно се разкрива пред очите ти. И още: решаваш загадки (не особено сложни), вземаш и участие в стабилен брой странични куестове.

Няколко думи за битките: те са turn-based, а героите ти могат да налагат враговете с физически, или с пси-атаки (ползващи psy-energy), което си е чиста проба мятане на магии. На твое разположение имаш и djinn. Те са елементъли (много яко звучи на български!), които се използват като магии за свикване и могат да се комбинират. Интересното е, че някои способности можеш да ползваш и извън бойното поле: например, да четеш съзнанието на хората, да местиш камъни, да откриваш скрити предмети тук-там из подземията и т.н. И най-накрая, можеш да сейвваш твоята група и чрез кабелче да се налагаш с party-то на някое твое приятелче, което също има GBA.

Графиката е двуизмерна, галеща окото, с леки намигвания към anime-стила, впечатление прави арт-дизайна на героите и живописните локации, в които се развива действието.

Най-много от цялата игра ме грабна музиката, която е достоен конкурент на най-популярните ролеви заглавия за SNES от ранга на Final Fantasy, Secret of Mana и Zelda-сериите.

Накратко, Golden Sun е традиционна, увлекателна ролева игра, която е много по-добра от повечето разположени на DVD-та конзолни "батковци". Абсолютно задължително RPG заглавие!

- Боян "Ер Пе Ге-то" Боянов

INFO

Производител: Camelot Software
Издател: Nintendo
Жанр: RPG
Други версии: няма
Екстри:
-
-
Интернет Страница:
http://www.nintendo.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.1	Иновация:	9.0
Звук:	9.5	Преиграване:	8.6
Геймплей:	9.0	А. П.:	9.4

9.0

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

Nintendo

Golden Sun: The Lost Age

NeoGame

Golden Sun: The Lost Age е истинско продължение на първата игра: историята продължава оттам, откъдето завърши в края на оригиналното заглавие. Втората игра не се опитва да надмине първата по отношение на графиката или някакви нови хрумвания, влияещи на геймплея. Просто на разположение имаме по-дълг о приключение, повече заклинания и повече и по-сложни загадки, което е супер!

Играта започва с въвеждане в историята, което ще ти е от полза, ако не си играл първата Golden Sun. Все пак моята препорька е да изиграеш първо първата игра, защото така ще се насладиш на едно много увлекателно ролево преживяване в духа на класическите олд-скуул ролеви игри. Ще можеш да си зареди запазената игра, защото героят от оригиналното заглавие Isaac се появява и тук и за тебе ще е по-добре да играеш с подобрените му показатели, нали? В Golden Sun: The Lost Age в центъра на събитията попада друг вещ познавач на магиите - Felix. В типичен RPG-стил историята ще се разкрива пред теб постепенно, докато се скиташ из градове, подземия и храмове в света Weyard. И тук, подобно на първата игра, бърборенето под формата на правоъгълничета с мъдри мисли значително допринася за изясняването на ситуацията. За съжаление отново ще се сблъскаш с необходимостта да отговаряш на тъпи въпроси с Yes/No. Дотук обаче ми свършват всички критики към втората игра от поредицата.

Геймплеят е стандартен за 2D ролевите игри: налагане с чудовища на принципа random encounters (враговете не се виждат, а на определен период от време направо се сбиваш с нещо), обикаляне на градове и данджъни, решаване на загадки и т.н.. Минимум 5 различни героя ще ти се присъединят в компанията.Тук по-особено за отбелязване е използването на същества Djinn, които се срещат в четири стихийни разновидности: огън, вода, земя и вятър. Трябва да се действа на Pokemon-ски принцип: залавяте някой Djinn, после може да го използваш като summon.

В графично отношение Golden Sun: The Lost Age впечатлява с прекрасната си двуизмерна графика и арт-дизайна на героите и чудовищата. Магиите са изобразени с много приятни за зяпане ефекти.

Крайна оценка: и втората Golden Sun-игра е задължителна за феновете на двуизмерните ролеви игри в приятен anime-стил. Golden Sun: The Lost Age е истинско пиршество за ролевите маниаци!

- Боян "Ер Пе Ге-то" Боянов

INFO

Производител: Camelot Software
Издател: Nintendo
Жанр: RPG
Други версии: няма
Екстри:
-
-
Интернет Страница:
http://www.nintendo.com

РЕЙТИНГ:

Графика:	9.0	Иновация:	8.4
Звук:	9.5	Преиграване:	8.9
Геймплей:	9.0	А. П.:	9.5

9.1

NEWS

アニメ ANIME & MANGA 漫画

В аниме обществата по целия свят се носят слухове за създаването на игрален филм по **Dragon Ball Z**. По непотвърдени източници продукцията ще бъде от 4 саги - Saiyan Saga, Freiza Saga, Cell Saga и Majin Buu Saga. Специалните ефекти са възложени на компанията ILM на Джордж Лукас, а всичко ще е под ръководството на FOX. Някои хора предполагат, че главните роли ще се изпълняват от Джет Ли и Джеки Чан, но за сега официална информация по въпроса няма. А пък кога ще се появи на екран първият филм, отново само може да се гадае, но в никакъв случай няма да е преди 2005 година.

Най-накрая, след осем години работа, през есента бял свят ще види **STEAMBOY** - новият филм на Кацухиро Отомо, създателят на Акира. Анимето е на обща стойност 2,4 милиарда йени. Действието се развива в средата на 19 век във Великобритания, а главния герой е едно 13 годишно авантюристично момче на име Джеймс Рей Стийм, което е влюбено в науката. Всички очакваме с нетърпение да видим приключенията му, защото помним Акира и знаем на какво е способен Отомо-сан.

Wonderful Days е един изключително амбициозен проект, който обаче не идва от Япония, а от Корея. Това е 90 минутно научно-фантастично аниме, на стойност 15 милиона долара, което трябва да излезе през юли 2003. Това, което се вижда изглежда многообещаващо, а анимацията и музиката са прекрасни. Официалният сайт е wonderfuldays.co.kr, от където може да си свалите трейлъри, да видите скрийншотове и да прочетете повече информация.

Докато за Dragon Ball Z филма все още нищо не се знае, то за **Neon Genesis Evangelion** вече е сигурно. Президентът на ADV Films Джон Ледфорд обяви, че игралния филм е в най-ранен стадий на продукция. ADV Films е най-големият разпространител на аниме в северна Америка и държи правата за Evangelion. Продукцията ще е съвместно със създателите на културовото аниме - Gainax, а специалните ефекти са възложени на Weta Workshop, новозеландското студио, което стана известно с работата си по трилогията „Властелинът на пръстените" и сериалите „Херкулес" и „Зина - принцесата войн".

И една новина, която засяга и геймърите. Известната композиторка Юки Каджиура ще прави музиката към **Xenosaga Episode II**. В предишните игри за това отговаряше Ясунори Мицуда, който сътвори наистина прекрасни мелодии. Същото се очаква и от Юки Каджиура, защото нейни са саундтраците към анимета като Noir, .hack//SIGN и играта Blood: The Last Vampire.
Официален сайт: http://www.fictionjunction.com/index2.html

Production I.G., които ни дариха с филма Ghost in the Shell и сериите Stand Alone Complex, ще правят и анимацията по новия филм на Куентин Тарантино, който се очаква да излезе тази есен. Въпросната лента е с името **Kill Bill** и ще е от две части, а главната роля се изпълнява от Ума Търман. Освен това ще има игра за PC и все още неуточнени конзоли, разработвана от Black Label Games. Японският сайт на филма е http://www.killbill.jp/, а другия е http://www.kill-bill.com/.

Следва...

HELLSING

и

PATLABOR

Hellsing

In the name of God, impure souls of the living dead shall be banished into eternal damnation. Amen.

След като прочетох статията в брой 3 на колегата Коралски за Castlevania, реших и аз да ви представя нещо от този жанр, само че от света на анимето. Темата за вампирите е вечна като тях и интересът към създанията на нощта винаги се събужда, както самите те щом падне мрак. Освен това, тъй като разширяваме рубриката, вече ще мога да ви представям както мангата, така и анимето. Повечето съвременни интерпретации са повлияни от историята, митове, легенди и не на последно място книгата на Брам Стоукър "Дракула". *Hellsing* не прави изключение. Мангата е на Коота Хирано и за първи път излиза в Young King Ours, но все още не е довършена. Въпреки това са направени 13 епизода, които обхващат малка част от нея. Но за това по късно.

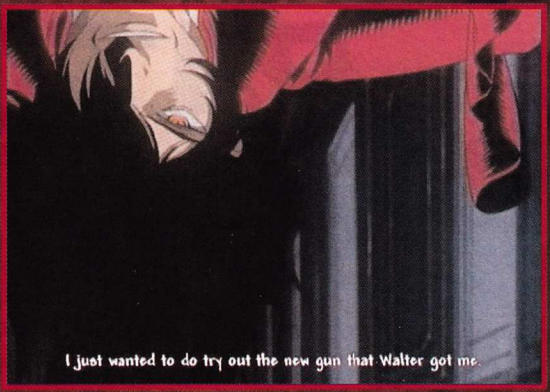
Просто идеалното място за вампирски истории е Лондон мрачен, вечно обвит в мъгла, стари замъци, имения, исторически забележителности и величествената Темза. Затова не бива да се учудвате, че действието се развива именно там. Появили са се нов вид вампири, изкуствено създадени чрез имплантиране на чип във врата. Тези създания са наречени "freaks" и имат основните характеристики на кръвосмучещи, но им липсва мъдростта, самосъзнанието и свръхестествените способности на оригинала. Тайна военизирана организация (Кралския орден на протестантските рицари *Hellsing*), благословена от Бог и кралицата, от векове се занимава с изтребването на всички "немъртви". Начело стои сър

Интеграл Уингейтс Хелсинг, или за по кратко Интегра, която наистина е "желязна лейди". Само на 23 години, тя притежава изключително твърд и непреклонен характер, наследен от баща и Ван Хелсинг (името очевидно е взето от "Дракула"). Когато той умира, тя наследява всичко, а тогава е само на 13. От тогава са изминали 10 години и тя се е научила да понася всички отговорности, които се изискват от поста "рицар на Кръглата маса". Организацията *Hellsing* разполага с частна армия от елитни войници, както и съвременни оръжия, включително танкове и хеликоптери. Но те са безсилни срещу най силните противници. Точно тогава Интегра призовава Алукард истински вампир, който служи само и единствено на нея. На него ще обърна по специално внимание.

За неговия произход не се знае нищо, нито на колко е години, нито защо се подчинява на човешки заповеди. Истински "no life king" от

най висок ранг, той притежава изключителни физически, умствени и свръхестествени способности, които използва само срещу достойни противници. Освен това притежава пистолет "*ARM 454 Casull*", направен от разтопения сребърен кръст на Ланчестърската катедрала с експлоадиращи 13 mm сребърни куршуми. По късно се сдобива с още по впечатляващо оръжие Jackal, дълго 390 mm, плюс живак в патроните. Комбинацията от двете е уникална (като се развихри прилича на Данте от Devil May Cry, само дето не му е бяла косата). Просто трябва да го видите как убива зомби след зомби и щом куршума мине през тях, се получават огромни дупки и после остава само прах. Дори единствено заради образа на Алукард си заслужава да гледате цялото аниме. С неговите старомодни дрехи, широкопола шапка, жълто оранжеви очила и пламтящи зад тях огненочервени очи, които смразяват кръвта. А пък който е играл Castlevania: Symphony of the Night, ще знае, че там вампира има същото име. Това е анаграма прочетете го отзад напред и ще разберете. Алукард като един истински вампир има способността да трансформира тялото си, да се превръща в прилепи, куче, мъгла, да се появява и изчезва, когато си поиска, владее телепатията и може да регенерира всяка част от себе си, независимо от пораженията. Отличителна черта на повечето герои е, че носят ръкавици. Алукард не е изключение и неговите са украсени с пентаграм, руни и думите "*Hellsing Hell's Gate arrested Gott Mit Uns And shine heaven now*". Същия знак се появява и когато той използва някоя от своите свръхестествени способности.

В първия епизод се запознаваме с още един от главните герои полицайката Серас Виктория. Тя е само на 19 години и затова колегите й я наричат "котенце". Отряда, в който е и тя, е изпратен да обезвреди един вампирясал свещеник. Само, че всичките биват превърнати в зомбита, а тя се озовава в ръцете му като заложница. В този момент се появява Алукард и почва да раздава правосъдие. Налага се да стреля през тялото на Виктория, след като получава нейното съгласие. В следващия момент прах се сипе по Библията, свещеника е мъртъв, а Алукард е впил зъби във врата на младата синеока полицайка. Той и дава вечен живот, нова работа в *Hellsing* и става неин господар и учител. Виктория обаче не може да свикне



с факта, че вече не е човек, че трябва да убива зомбита, които са били нейни колеги и приятели, че трябва спи в ковчег и да пие кръв за да оцелее. На масата в новата и стая я чака в кофичка с ледени кубчета една изстудена бутилка марково вино... майтапя се де... чака я торбичка с медицинска кръв. Виктория не може да я изпие, липсва и кураж. Но след като вижда как Алукард изсмуква една репортерка, бързо се прибира да си посрьбне малко кръвчица и тя. Придобива нови умения, силна интуиция, нечовешки сили и зорък поглед, което се отразява особено добре на снайперистките и умения. Специалното и оръжие е "Halconnen", орьдие с два вида муниции експлоадиращи запалителни патрони и такива, с обеднен уран. Обикновен човек едва го вдига, та камо ли да го използва, но за нея това не е проблем. Презарежда за отрицателно време и сее смут и паника в редиците от зомбита.

Друг интересен герой е Уолтър. Той е типичния английски иконом, крайно учтив и сдържан, като негово задължение е да се грижи за сър Интегра. Когато е бил млад се е бил заедно с Алукард против нацистите по времето на Втората Световна Война. Въпреки, че е на 69 години, все още не е загубил бързината и уменията си. Негово оръжие са изключително тънки стоманени жици, които режат всичко, което е

причината да е известен с псевдонима "бог на смъртта". Освен това Уолтър е този, който прави оръжията за Алукард и Виктория.

Освен безбройните зомбита и freaks, *Hellsing* институцията има и други врагове, които въпреки, че са обикновени хора, са също толкова опасни. Става дума за Iscariot, отдел 13 на специална католическа организация под ръководството на Ватикана, която премахва всички гнусни същества, които са позор пред Божията светлина. За тях вампирите и *Hellsing* са едно и също и трябва да бъдат унищожени. Най страховития агент на Iscariot е фанатизирания свещеник с великански ръст Александър Андерсен, който притежава способността да регенерира и се оказва достоен противник за Алукард. Отчето от римската католическа църква изколва немъртвите с огромни благословени ножове. Интегра не може да скрие своята ненавист към натрапниците, които според нея нямат никакво основание да се месят в работите на една протестантска държава, каквато е Англия.

Към *Hellsing* има два саундтрака Raid и Ruins. Преобладават песните с джаз звучене, както и изпълнения на китара и пиано, което е един много подходящ избор за такова аниме. Мрачни и със средновековни нюанси, те допълват аристократичното усещане и се вписват добре в цялостната картина.

Анимацията е много красива и на високо, като създателите не са прекалили с използването на CG. Ретро стилът на сериите е добре отразен, с дрехите и маниерите на героите, както и със сцените от Англия гробища, катедрали, църкви, замъци, имения, подземия и всичко характерно за острова. Наблегнато е на екшъна, на който е обърнато голямо внимание и по този начин наистина се въздейства силно върху зрителя. Оригиналната идея на автора е предадена реалистично, макар и с различен подход и различна гледна точка.

Мангата *Hellsing*, чийто автор е Коота Хирано, започва да излиза още през 1998 година в "Young King Ours". Досега са излезли поне 4 тома, като все още не е довършена. Визуално нещата много си приличат с анимето, но има и доста разлики. Мангата като цяло не е толкова мрачна и напрегната. Героите са по човечни, по чувствени, а не енигматични, резервирани и сериозни. Някои от тях дори липсват Фергюсън, Хелена, Инкогнито и Пол Уилсън. Виктория се държи по детински и дори наивно, но когато трябва да убива не се колебае да го направи и то с голяма ярост. Името на сър Хелсинг е още по дълго, затова не е чудно, че всички я наричат просто Интегра. Като цяло мангата е по кървава, но и по хумористична и там още в началото се представят важни откъси от историята (като например защо Алукард работи за Интегра), докато в анимето се разбира чак накрая.

Признавам, че идеите използвани в *Hellsing* са доста клишираии и съществуват и други анимета за ловци на вампири, големи пистолети и герои с маниашки вид. Освен това, епизодите са само 13 и историята може да ви се стори със странен край. Но силната страна в случая са екшън сцените, красивата анимация, запомнящите се и добре изградени герои, цялостното излъчване на анимето. Ужасът, страхът и неизвестността присъстват неизменно в историята.

Ако трябва с една дума да се опише *Hellsing*, то това ще е Стил, с главно "С".

Официален сайт http://www.hellsing.net

Препоръчвам го на феновете на мрачни истории, и на всички които:

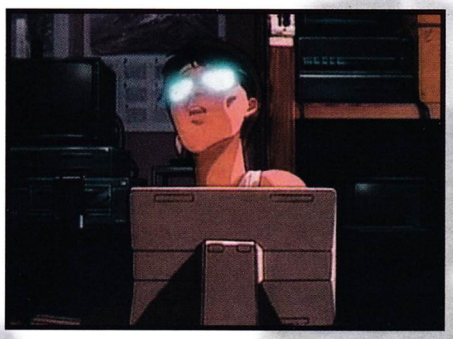
- Обичат разходките при пълнолуние
- Предпочитат да хващат тен на лунна светлина
- Любимо питие им е доматения сок
- Носят основно черни дрехи
- В тъмното се чувстват като у дома си
- Си падат по пентаграми, руни и други окултни знаци
- И не на последно място всички почитатели на Влад Тепеш.

Амин!

Деница Геневска

PATLABOR
MOBILE POLICE

Годината е 1999, а Токио и дори цяла Япония е изправена пред бедствие... Причината? Гениален програмист на име Е. Хоба, който решава да затрие хората от модерна Япония. Защо? Всъщност думата „Вавилон" да ви говори нещо :)? Това е накратко сценарият на първия от трите хитови аниме-филма Patlabor (Патлейбър), но за тях малко по-надолу.



Patlabor действително е уникат сред аниметата. Първият филм е пуснат по кината през 1989г. и е революция в жанра, не само като качество на анимацията, но и като замисъл. Режисира го Мамору Оши (Mamoru Oshii), смятан за един от най-добрите в областта си. Роден е през 1951г. и се счита, че е един от водещите режисьори на тогавашното младо поколение. През 1976 завършва Tokyo Liberal Arts University (Tokyo Gakugei Daigaku). Режисира първата си анимация Ippatsu Kantakun още като студент през 1976-та. Година по-късно, НагаюкиТориуми (Nagayuki Toriumi) го взема за да го обучи. С течение на обстоятелствата се запознава с Хаяо Миязаки (Hayao Miyazaki), докато кандидатства за работа

в Tatsunoko Production през 1983г. В интервю за Nausicaa.NET, Оши споделя, че тогава бил изместен като режисьор от Миязаки, който вече е бил на върха с анимето си Conan the Future Boy. При първият си разговор Оши бил доста рязък с Миязаки, но пък откъде да знае, че след време ще работят заедно. Наистина след две години, Оши получава покана да режисира Tenshi no Tamago (Angel`s Egg) от продуцентите Миязаки и Такахата и така с времето, те стават приятели. Чудите се, кой е този Миязаки? Ами ще спомена само, че той е собственика на небезизвестното студио Ghibli, направило Spirited Away и доста други естествено. Същото студио неведнъж е отправяло покани към Оши за режисура, но това така и не станало. Оши режисира по-късно и Patlabor 1 (1989), Patlabor 2 (1993), Ghost in the shell (1995), Blood: The last vampire (2000), Jin-Roh (2000) и Patlabor 3 (2002)... Но стига толкова сам писал за Оши! Пределно ясно ми е, че нямате търпение да разберете повече за Патлейбър. За ваше успокоение ще спомена, че никоя от частите не е свързана с другите...

Лейбърите са огромни роботи, управлявани от хора, които се използват широко в изграждането на модерна Япония, към края на двадесети век. За жалост, с навлизането им, престъпността с лейбъри нараства. За целта полицията сформира специални отряди (Special Vehicle Teams - SV-1 и SV-2), които да осигурят безопасността на хората. Дотук всичко е добре, но незнайно защо се появяват случаи на беснеещи лейбъри в Токио. Полицаите от SV-2 Ноа Изуми (Noah Izumi) и Азума Шинохара (Azuma Shinohara) са натоварени със задачата да разследват случая, но скоро разбират, че всичко това се дължи на апокалиптичните планове на Е. Хоба - геният, който написва новата операционна система за лейбърите - HOS (Hyper Operating System) и след това се самоубива. Хоба залага вирус на име Babel в HOS,

който кара лейбърите по цял свят да пощуряват по необичайни причини, които сами ще разберете след като гледате анимето. За щастие той е оставил следи навсякъде, какво е правил и защо. Ноа, Азума и техните приятели обаче, успяват да разберат навреме за замисъла на лудия гений. Дали техните шефове ще разрешат да се разруши източника на вируса - Арката...?

„...Защо хората вървят напред? Какво все пак иска да постигне човечеството?..."

Действително анимето те кара за си зададеш тези въпроси. Точно това е искал да каже на хората Хоба, като е кръстил проекта Вавилон. Стремежът им да достигнат Господ ще ги погуби. Ако не знаете, Господ е наказал хората именно за това - защото са искали да го достигнат. Поне така е казано в стария завет на Библията, не си го измислям аз :). И други цитати могат да се намерят, но да не влизам в излишни подробности. Анимето е изключително добре нарисувано. Отлична детективска история, както сами разбирате! Смея да твърдя, че все още някои студия за аниме не могат да направят това, което Оши е направил тогава. Използвана е компютърна графика, което е доста трудно и сега. Интересното е, че няма представяне на героите. Вероятно Оши приема,

че зрителите вече ги познават и се концентрира върху историята, която е доста реалистична.

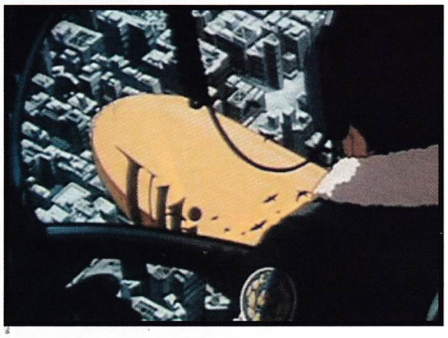
След като Оши претърпява огромен успех с първия си филм Патлейбър, вторият кинохит е на големите екрани през 1993г. Този път обаче, опасността в анимето е по-локална - Токио, но отново причинена от един човек. Миязаки, смаян от видяното като анимация и компютърна графика, решава, че никога няма да може да се съревновава с Оши и с право.

Анимето започва с лека ретроспекция през 1999 в Камбоджа, където отряд от мироопазваща операция на Обединените Нации е в безизходица, поради странни стечения на обстоятелствата - забранено им е да открият огън по целите. Наредено им е незабавно отст ъпление. Целият отряд е избит. Оцелява единствено командира на операцията. Три години по-късно терористичен акт взривява моста в Токио. Правителството заподозрява американците. В последствие Шинобу Нагумо, капитан на SV-1 разбира, че зад целия план стои първата й любов и учител, а именно Цуге (Tsuge) - гений на лейбър технологиите, който бива изоставен от правителството, както вече знаете. Налице е перфектен

терористичен план, целящ дестабилизация на Японското правителство и военни части. Докато правителството реагира адекватно, в Токио вече се води война, а градът минава под военно управление.

„...Дали липсата на война е мир?...“
„...Всеки бива наказан рано или късно за грешките си...“

Именно военните във филма са отрицателните герои. Това Оши показва с ролята на Цуге във филма. Той се опитва да им покаже, че не трябва да вземат прибързани решения, без да обмислят всички варианти и последствия. В крайна сметка и войникът е човек. С действията си Цуге доказва, че всеки бива наказан рано или късно за грешките си. Вероятно посланието му зад това нападение остава неразбрано. Накрая той



просто е един терорист в очите на хората, без те да разберат замисъла на всичко това.

Анимацията е разкошна, подробности в рисунката на града и детайлност по време на анимацията, но това не бива да ви изненадва - това е Оши :). Все пак хубавата анимация е нищо без добра история и герои, а той умее да ги прави тези неща. Някой твърдят, че основен и единствен недостатък на филма е наличието на прекалено много диалог - въпрос на вкус... В анимето е размесен научно-фантастичен сюжет и политически трилър. Не знам защо, но то те кара да се вживееш в ролята на следовател. Внимателно да оглеждаш и най-малката подробност на екрана, докато накрая пъзелът се нареди, но дали ще е от теб...

В Патлейбър 3 (Patlabor WXIII - Wasted 13) жителите на Токио са изправени пред нова опасност - сериен убиец на лейбър пилоти, а може би нещо повече... Инспектор Шиничиро Хата (Shin'ichiro Hata) от полицията в Токио, заедно с Касуми се наемат да разберат това. След близката среща на двамата детективи със „заподозрения“, няма съмнение - убиецът е колосално земноводно чудовище, продукт на объркан био-инженерен експеримент. В последствие Касуми разкрива причината за агресивността на чудовището, както и неговият създател - млада, красива жена, използвала ракови клетки от умрялата си дъщеря, за да създаде чудовището. Към края на анимето се намесват познатите ни вече герои от SV-2 Ноа, Ота и Капитан Гото, за да помогнат в борбата със звяра. Всичко е въпрос на точност и време. Ще успеят ли силите на реда да се справят с този мутирал проблем?

Въпреки заглавието на филма, лейбърите, както разбрахте, не са в центъра на събитията. Представете си, че беше отново история с роботи и всичко останало? Щеше да е хубаво, но... Вероятно за това и SV-2 не вземат главното участие в анимето, а вниманието е насочено към двамата детективи. Действието се развива бавно, не както в другите филми, но все пак това е основния замисъл. Друго нещо, което ще ви направи силно впечатление, е липсата на хумор. Питате се защо ли? Сами ще разберете докато гледате.

Забравих да спомена една малка подробност. Този път режисьорите на Патлейбър са Такуджи Ендо и Фумихико Такаяма - Оши е продуцент. От начина на рисуване и лиричните отклонения може да се каже, че Оши е участвал до някаква степен в режисурата на филма, но се вижда един по-различен стил. Тук е и мястото на Кенджи Кауаи (Kenji Kawai), композирал музиката

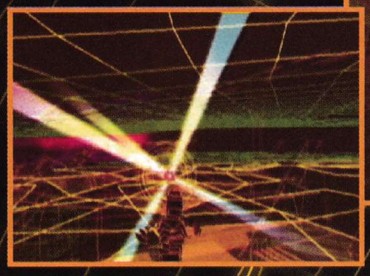
за Патлейбър 2 и 3. Ще прозвучи смешно, но обикновено Оши и Кенджи си вървят в комплект.

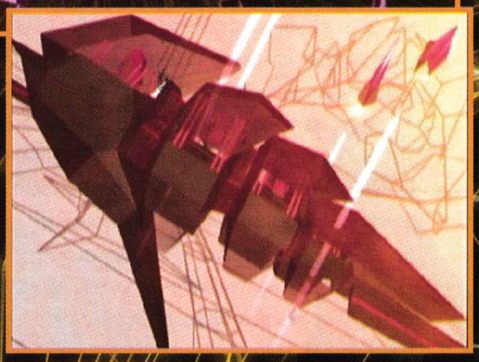
И преди финала се надявам, че съм запалил интереса ви по тези страхотни анимета! Приятно гледане!

- Иван Попжелев

Rez™

Go to Synaesthesia...





Замислял ли си се наскоро, с какво толкова са различават игрите за новото поколение конзоли от тези, които се издаваха за 32/64 битовите машинки? Графика да, но в игрален и визуален аспект по скоро става въпрос за еволюция, отколкото за революция. MGS2 е безумно добра игра, но все пак си е MGS с по добра графика, Resident Evil: Code Veronica и тези за GameCube определено са качествени заглавия, но като изключим графичната част, те са си отново RE, дори влязлата в "Гинес" Shenmue игра за която се говореше, че не може да се направи на старото поколение конзоли, първоначално е предвидена именно за такава, а филмчето в края на Shenmue II и снимките, които бяха разпространени, потвърдиха това.

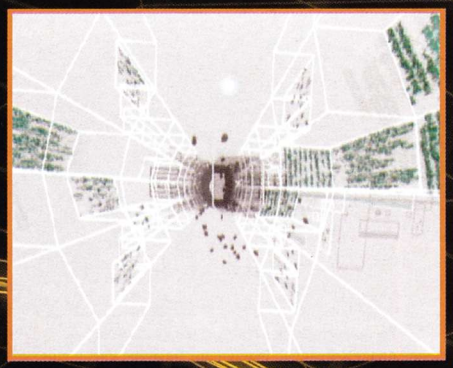
За първи път за REZ прочетох новина на сайт, посветен на Sega Segaweb, където се споменаваше, че небезизвестния гуру на Sega, Тетсуя Мицсугуши, заедно със своя екип United Games Artist, е започнал разработката на нова игра, която нямало да има аналог сред видео и компютърните игри, излизали до момента. Тогавашното работно заглавие беше "K Project" и в този си вариант играта беше предвидена единствено за Dreamcast. Знаеш какво се случи след това с малката кутийка на Sega и с времето REZ се превърна в предстоящо заглавие за PlayStation 2, като DC версията не беше прекратена, просто медиите почти не споменаваха за нейното съществуване. REZ се

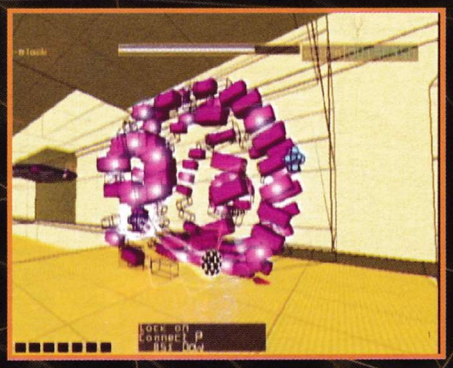
появи в Япония едновременно и за двете платформи, като за PS2 варианта беше предвиден и специален уред за управление, който улеснява и подобрява удоволствието от играенето. Така или иначе, този уред не напусна пределите на Япония, затова няма да му обръщам повече внимание. В Щатите, заглавието се появи само във вариант за PS2, но в Европа, Dreamcast версията беше издадена първа! Тъй като на Стария континент DC е вече конзола със статут на класика, и REZ, макар и заглавие от 2001, попада под тази юрисдикция.

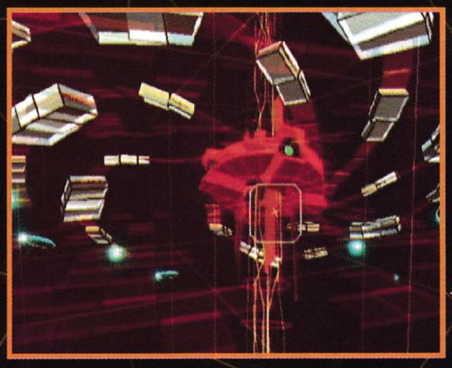
Приготви се, ще се запознаеш с продукт, който няма аналог в индустрията за видео игри и в същото време, ако си малко по възрастен играч, ще ти навее много приятни спомени от края на 80 те. За оригиналността на играта стига да спомена само това, че REZ беше избрана за най оригинално заглавие за 2002 г.

Сюжет Огромно покачване на човешката популация. Компютърната мрежа се е разраснала дотолкова, че почти нищо не може да я контролира. Системата е претоварена, разкъсвана от множеството престъпления, които се извършват в нея. С представянето на новия централен процесор "Project K" и раждането на "Eden", системата най накрая започна да вляза отново в релси. Но по времето на нашествието на почти безкрайно количество информация кръжейки вътре в мрежата, "Eden" започна да се колебае не беше сигурна дали въобще съществува и каква е задачата й, докато най накрая изпада в непробуден сън, породен от твърде многото парадокси съществуващи в човешкия свят, които тя не може да си обясни. Поставяш началото на приключение за намирането на "Eden", която се крие някъде във визуалния кибер свят създаден от мрежата. Кибер светът постоянно променя своята форма тъй като е хакван постоянно от външни сили. Ще успееш ли да унищожиш всички firewalls инфектирани от компютърни вируси и отново да събудиш "Eden" от нейния дълъг сън?

Графика Брутална! От пръв поглед си личи, че японци са разработчици на заглавието! От снимките трудно ще можеш да схванеш за какво иде реч, но зърнеш ли играта в действие, ще насочиш невярващ поглед към екрана и веднага ще изречеш "тези японци не са добре". Определено най абстрактната визия, която си виждал не само ти, но и цялата геймърска аудитория. Невероятно гъвкави полигонални околности, бърз framerate, брилиянтни цветове. Всъщност, всички елементи, които съставят визията на REZ, събрани в едно, те карат да вперищ очи в екрана и да се чудиш, клип на Astral Projection ли наблюдаваш, или видео игра. От началото представяне до големия завършек, REZ ще те изненадва с всяко следващо ниво. Не ме питай, каква беше моята реакция, когато зърнах за първи път играта в действие... започнах да се смея на глас, но по друга причина, ами поради факта, че не очаквах такова нещо да се появи някога за която и да е геймърска платформа. Знам, пооплетох се, но REZ е толкова различна от всичко останало, излизало като начин на представяне, че нямам думи, с които да изрека удивлението си! Всичко, на което ще станеш свидетел, е толкова добре обмислено и предадено, че ще се чудиш как игра, която е създадена от толкова много хора, може да бъде реализирана чрез уеднаквяване на толкова много идеи, вплетени в едно цяло. Много нюансови частици, които са навсякъде по екрана, подскачащи, пулсиращи, въртейки се по всякакъв начин... Често пъти се използва видео с много високо качество, за да се пресъздадат невероятните задни фонове, докато полигоните продължават да танцуват на преден план... приказка... от бъдещето! А всъщност, графиката

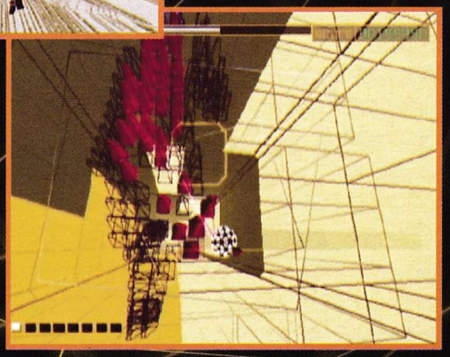






на REZ е векторна, подобна на тази в игрите от началото на 90 те! Вектора обаче, приплетен с невероятни ефекти, уникален дизайн и намесата на текстури на някои места, превръща REZ е произведение на изкуството! Ето това е REZ и моето обяснение за неговата фина изработка. Тук няма да намериш и помен от какъвто и да е aliasing или дразнещите трептения, характерни за повечето заглавия, дори и за това поколение конзоли. REZ е единствената игра, в която, след като съм завършвал над 10 пъти, не съм открил нито един графичен бъг. За още по голям ефект, авторите предлагат играта да се играе чрез VGA адаптера за DC, който позволява конзолата да се включи към монитор. В началото се препоръчва също и използването на голям телевизор. Накратко, графиката и до днес си остава революционна!

Може би ставам банален, но критика към звука може да имаш само, ако мразиш електронния звук до дъното на душата си. Той е може би елементът, за който UGA заслужават най големи поздравления. Никога преди REZ не е имало заглавие, което да разчита до такава степен на своя soundtrack и на възможностите на звуковия процесор, заложен в хардуера на DC и, респективно, PS2. Добре ти е известно, че всички конзоли от ново поколение имат възможност да обработват звука по много качествен начин, но всъщност има много малко заглавия, които използват възможностите на техните звукови процесори. UGA са насочили своите усилия именно в тази насока. Брутален trance и house във всичките им вариации! Органичен, динамичен, фънкоделичен, звукът е фантастичен... не си мисли обаче, че музиката е просто създадена за фон на играта! Ти участваш в правенето й! Всеки враг, който щука по екрана, бъде ли улучен, произвежда даден звук. Всеки звук е кристално чист, пречистен и подходящ за моментния такт на музиката. Всяка твоя реакция се възнаграждава с определен звук, а тези звуци се миксират, или по точно синхронизират, с моментното парче толкова добре, че ще започнеш да подскачаш в такт с музиката. Без преувеличение! Аз лично, признавам си, направо изригвам. Получава се пулсиращ trance, jungle и електронни парчета, които съвпадат перфектно с моментната арена, на която се провежда действието. Никога досега във видео игра не е имало такова наслояване на звука, тоест допълване на музиката! Имам чувството, че дори и да си индивид, който не харесва транс музиката като цяло, ще успееш да се забавляваш с това, което ще ти предложи REZ. Всъщност, електронната музика никога не е звучала толкова добре във видео игра. За достигане на пълно сливане с продукта на United Game Artist ти предлагам да включиш съответната конзола в музикална система, за да можеш да усетиш всеки тътен, всяко едно изкривяване на звука. Вълшебно е, ей, казвам ти!



И ако, след всичко казано дотук, си мислиш, че начинът на игра ще е разбиващо сложен, замисли се отново. Контролът е тотално опростен! Колко опростен може да бъде той и възможно ли е това в днешно време? Забрави ли кой стои зад играта!? Sega вече години наред радва играчите с много простички като начин на игра, но толкова завладяващи заглавия, че REZ, въпреки всичката си абстрактна визия и уникалност, не се отличава от стандарта, който е характерен за компанията. Придвижваш героя си чрез аналога, един бутон се използва за стрелба и прихващане на мишената, с друг пускаш бомбите. Контролът е стегнат и удобен, а аналога е страшно чувствителен към всяка една зададена от теб посока. Просто, но в същото време елегантно и даващо ти голяма доза кеф. REZ е перфектно балансирано заглавие лесно се свиква, но за да станеш добър на по трудните нива, минаването на които води до отварянето на много екстри, се искат бая часове игра. Продукта на Тестсуя Митцуруги е от така наречените "безкрайни заглавия", просто защото играта носи такова удоволствие, че ей така, за кеф, може да си я преминаваш седмично (както правя аз между другото). Нарочно не споменавам за режимите на игра, защото те са най маловажната частица, изграждаща великолепието на REZ.

За край Поредния връх на софтуерна иновация, изкачен от Sega! Това е най оригиналното заглавие на фирмата от времето на оригиналното Shenmue и Jet Grind Radio. След като завърших играта за първи път, аз отново разбрах какво ме е привличало към Service Games през всичките тези години. Още повече, че си спомних въобще защо започнах да играя видео игри. Остави настрана безпокойството и неприятностите, причинени от реалния живот за няколко минути и се наслаждавай на творчеството и артистичността на UGA, които са възможни само във виртуалния свят! REZ ще те отведе до там!

CONTINUE...

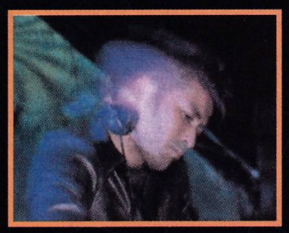
DJ'S Rez™

Всеки звук в REZ, какъвто е лазерния лъч, или пък този, когато прихванеш дадена мишена е точно синхронизиран с течащата по време на игра музика. Дори и да натискаш безразборно бутоните на джойпада, всеки звук произлязъл от призволното твое помпане ще се присъедини към всички други такива, като хармонията между тях ще бъде е перфектна.

Всичко това ще се получава докато контролираш героя си! Самата музика постоянно ще се променя по време на игра и като ритъм, и като звучене, което ти дава възможност да я ремиксираш с всяко едно изиграване по различен начин. За да може всичко това да стане възможно, UGA са привлекли в разработката на REZ различни творци от електронната клубна сцена. Ето ги и тях:

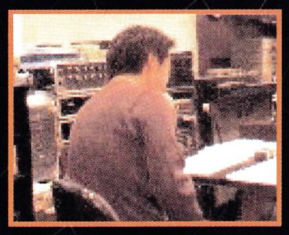
Coldcut

Coldcut е група, сформирана от Джонатан Мур и Мат Блек. Още от своето начало, с техния дебютен сингъл през 87-ма "Say Kids, What Time Is It?" до продукцията на видео семпъла Vjamm в края на 90-те, Coldcut постоянно правят музика, която е кръстоска от много стилове и най-вече от техния индийски лейбъл "Ninja Tune". През 97-ма, те издават техния четвърти албум "Let Us Play", който е на мултимедиен CD-ROM, в който намират място и техни видео клипове, полезно инфо, игри и програми за музика. Те също правят удивително живо представяне по време на рок фестивала на Fuji в Япония през лятото на 2001-ва, където тяхната музика и визуалните ефекти са били напълно синхронизирани!



Tsuyoshi

След като прави своят дебют като DJ в Лондон през 93-та, Tsuyoshi патентова своя лейбъл "Matsuri Production" през 95-та и продължава своето DJ турне в световен мащаб, удивлявайки публиката със своето легендарно изпълнение, каквото е "Trance DJ who made the world dance". През 2000-та, Tsuyoshi премества своята база в Токио и започва постоянни месечни партита "Tokyo Drome", като през това време основава Joujouka и създава два нови лейбъла "Mad Skippers" и "Feedback REC". Негови последни творби са DJ MIX CD "Tokyo Trance Underground" (RTTS), както и "Break The System Down".



Joujouka

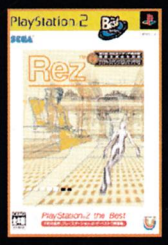
Joujouka е сравнително нова trance-банда, която е създадена от DJ Тсуоши. Издават първия си албум в световен мащаб "JOUJOUKA" през 98-ма, който е съпроводен и от европейско турне. В момента членове на групата са Минори Тсунода (funky gong/ китари и бас) и Митшимото (връзки/ програмиране). Имат опит и в алтернативни изпълнения на живо в цяла Япония при, които към тях се присъединяват различни изпълнители. Техния дългоочакван втори албум "New Asians" е на пазара от Декември 2001.

Keichi Sugiyama

Един от екипа на WaveMaster, Sugiyama създава музика за популярното студио и е също член на "The Synthesizers" заедно с Kera of Cohouten и Shunichi Miura, "Love Furniture Lounge Bears" с Masaaki Tanigushi (Shouten-Maruta), Lionmery и Tadashi Matsunoto. Той също съдейства и на други банди като Young 100V, Kowloon Plug и Gabba-Ments. Освен, че прави музика, той създава и някои дигитални инструменти като MIDI Bullworker, Recordpad и Black Phone Microphone. Добре познат и с работата си върху заглавия като Skies of Arcadia (DC,NGC), Daytona USA 2001 (DC) и други.

Adam Freeland

С огромен опит в house музиката, Adam Freeland е добре познат по света като предводител на "New-School Breaks". Неговият DJ стил е базиран върху твърдите house сетове с малко есенция от HipHop и електроника, като той става още по-оригинален с вливащият се поток от tehno и drum'n bass миксирани в него. Освен това, притежава свой собствен лейбъл Marine Parade. Той е и лидер на постоянно еволюиращите UK Breakbeats. Неговата последна работа, DJ Mix CD "On Tour" (Marine Parade) се радва на голяма популярност. Взима участие и на Akasaka Blitz of Tokyo в Токио, който се провежда ежегодно през месец Декември.

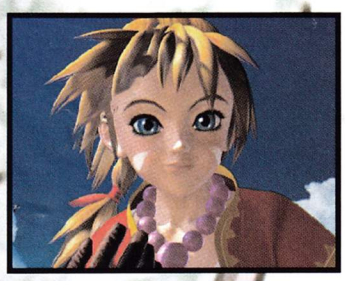


Награди, които е получил REZ:

- GameSpot (САЩ): награда за "най-добра графика при PlayStation 2 заглавие за 2002"
- Digital Content Grand Prix 2002, the Ministry of Economy, Trade Industry (Япония): награда в категорията при развлекателните продукти за "звуков дизайн"
- Media Arts Festival, Agency for Cultural Affairs (Япония): печели специална награда за 2002"
- Ars Electonica 2002: номинация за "интерактивно изкуство"
- Game Developers Choice 2002: награда за "иновационен продукт на 2002"
- Edge magazine (Великобритания): 4 награди в броя им за "игра на годината", включително за графични достижения през годината.

- Ивайло Коралски

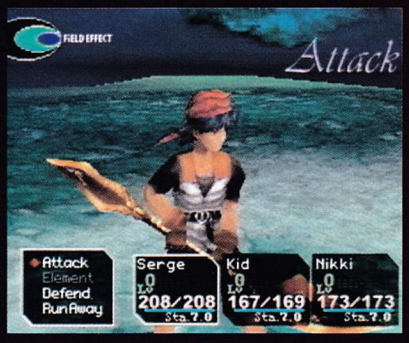
CHRONO SERIES クロノ・クロス



Годината е 1995-та, намираме се нейде из Япония, вероятно в една обикновена на пръв поглед сграда, където група гении обмислят как да превземат света чрез конзолата SNES. Това не се оказва много трудно, защото екипът, известен в аналите на конзолната видео-гейм история като Dream-Team, с лекота създава една от най-добрите ролеви игри на всички времена: Chrono Trigger.

Chrono Trigger е първата игра, плод на задружните усилия на Square и Enix, а за да бъде веселбата пълна, към тях се присъединява арт-дизайнерът на Dragon Ball Z. Резултатът от "голямата комбина" започва така:

В една прекрасна сутрин на един незабравим ден, едно момче на име Crono се събужда и с неподправен детски възторг се спуска към празничния градски панаир. Там Crono няма търпение да види поредното изобретение на гениалната си приятелка Lucca. На панаира се среща със загадъчното и очарователно момиче Marle и двамата се насочват към чудатата машинария на Lucca, която представлява някакъв портал. Marle го изпробва и изчезва някъде в миналото, а



Crono като истински джентълмен се отзовава на помощ и така започва едно неописуемо приятно ролево приключение. Докато пътува във времето в издирване на тайнствения злодей, който иска да унищожи света, Crono среща забавни приятели, разбива страховити босове и се опитва да промени неумолимия ход на времето.

Crono прилича на рижав Saya-jin, въоръжен с катана. Към това изглеждащо cool хлапе се присъединяват много живописни герои, като мен най-много ме впечатли един рицар-жабок. Противниците на нашите хора също са разнообразни и добре нарисувани (тайно се надявам Иван да сложи artwork на Magus).

Chrono Trigger впечатлява не само с историята и с дизайна на героите и чудовищата, но и със своя геймплей. Враговете се виждат по картата и могат да бъдат избягвани, а настане ли време за бой, трима ваши героя се изправят срещу тях в една почти реалновремева битка. Внимание заслужават tech-атаките, които се изучават чрез tech-points, получавани от героите след всяка победа. Те могат да бъдат комбинирани в tech-комбота за пределно унищожителни изпълнения. Иначе в играта си има нормални атаки, има и доста магии.

Графиката е пъстро двуизмерно великолепие, само ще отбележа, че единствено Chrono Trigger и Final Fantasy VI се възползват максимално от всички цветове на SNES. Музиката е дело на Yasunori Matsuda, който си е свършил работата перфектно. Продължителността на играта е минимум 30 часа, което е респектиращо число за игра на SNES.

Square посмяват да направят продължение на своя уникален шедьовър едва в 2000 година за PSX. Chrono Cross обаче оправдава свръх-очакванията и се нарежда до Final Fantasy VII като една от най-великите ролеви игри за първия PlayStation.

Chrono Cross подхваща историята за пътуване във времето на нов глас, но добавя още нещо: какво би станало, ако...? Може ли да бъде победена съдбата и на каква цена? По този начин в историята на играта е залегнало едновременното съществуване на два паралелни свята, разделяни от простичкото "ако". Хитрото в случая е това, че не можете да съберете абсолютно всички герои (а те са адски разнообразни по вид и пол и са повече от 40!) в рамките на само едно изиграване на играта.

Като геймплей Chrono Cross почти по нищо не си прилича с Chrono Trigger, освен по това, че монстрите се виждат и могат сравнително лесно да бъдат избягвани. Най-вманиачаващият елемент от геймплея е системата за водене на битките. Тя се характеризира с три двойки противоположни цветове: бял/черен, син/червен и зелен/жълт. Всички герои и чудовища имат по един цвят, присъщ на тях. Магиите и специалните атаки също принадлежат към тази цветова гама. Цветовете определят степента на уязвимост на съответното същество: ако елементът му е бял, монстърът ще понася много малко щета от бели атаки и магии, но и ще нанася незначителни щети на "бели" герои. Въобще стратегическият елемент при битките е много силно развит.

Графиката е триизмерна, с удивително пререндвани местности и фонове, и е вероятно най-уникалната от своя вид графика, която задължително трябва да се види! Музиката леко отстъпва на незабравимите FFVII мелодии, но също е на изключително високо ниво.

Какво ли щеше да стане, ако Square бяха развили тази своя поредица, а не Final Fantasy? Ха, ето че и аз потърсих един паралелно съществуващ свят на нашия... Както и да е, двете Chrono-игри заедно с FF-поредицата са фундаментът, който изгражда визията на всеки hardcore ролев маниак. Не ги пропускайте!!

- Боян Боянов

TENCHU 3 STEALTH KILLS

"Ааа, лош човек си тиии! Развращаваш младежта с насилие!" сериозно заяви критикът. "Не, не съм, просто вдъхновявам съзнанието ти с приказки за видео имитации на първична агресивност!" не по малко сериозно му отвърнах аз "Гле'й сега, как почват да се търкалят виртуалните глави и максимално ще се изкефиш!". Защото Tenchu: Wrath of Heaven е точно това опияняващо вдъхновение от усъвършенстването ти в изкуството на невидимите воини. Добре дошъл в Azuma Shinobi ryu, приятелю!

Stealth Kill ът (SK) е умъртвяване на врага с хирургическа прецизност и без излишен шум, което се възнаграждава с кът сцена. Като действие представлява промъкване към неприятеля и ликвидирането му с едно натискане на бутона за атака. По този начин в играта можеш да прекъснеш нишката на живота на всеки враг независимо от силата му, с изключение на босовете. Един от противниците червеният нинджа демон, също употребява SK техника, при това в открит бой. Внимавай с него!

Всяко SK ти носи 20 точки, докато обикновеното убиване дава само 5. Извършването на SK ти трябва и за изучаването на специални нинджа умения. На ниво можеш да откриеш по едно такова, чрез "запалването" на 9 йероглифа канджи. Направи SK когато си пред врага и ще бъдеш възнаграден с 1 и 1/2 канджи, ако обаче засечеш противника отдалеч, тогава не се появява междинна SK анимация и получаваш мизерните 1/2 канджи.

И за тримата героя важи правилото, че различното им разположение спрямо врага определя различни по красота и действие SK. Ако до противника, който обезвреждаш в момента има още един, прекъсни анимацията на убийството с "кръгчето". Така ще намалиш времето, за което вторият враг може да те разкрие.

Кой герой на какви SK е способен? И така, **Rikimaru** е по бавен от Ayame, но това не му пречи да ликвидира неприятелите със същото убийствено изящество. Класическият маньовър за SK е добилото култов статус от предходните Tenchu игри "прерязване на гърлото", което става като доближиш жертвата в гръб. На следващо място, Rikimaru може да направи SK от лявата и от дясната страна на противника. Отляво нинджата забива острието в гърба на врага, после светкавично го изважда, а жертвата се завърта на 180 градуса, следва мощно посичащо движение отгоре надолу. Отдясно Rikimaru се долепя плътно до противника, издига меча си на нивото на врата му и се завърта около противника и около себе си, поразявайки го живописно. Когато направиш SK пред носа на врага, нинджата го намушква в корема и издърпва острието на меча с голяма сила, жертвата пада и умира мигновено. Rikimaru може и със скок да умъртви противника. След като го намушка в гръб, нинджата завърта меча си на 90 градуса и удължава агонията на жертвата. Вероятно най атрактивният SK става, когато Rikimaru се намира на някоя скала или склон, а врагът шава някъде под него. Shinobi то скача върху раменете на жертвата и забива острието на меча в черепа й, после следва едно "дозабиване" и мечът се подава изпод брадичката на противника. Better than Fatality!

Ред е на **Ayame**

Започваме с най лесното SK: промъквате се в гръб и изненадвате злодея отзад, като едновременно с двата къси меча прерязвате гърлото му. Отляво Ayame прави едно изключително живописно SK първо, момичето забива един здрав кръгов ритник по главата на врага и когато под неговата сила той се наклони напред, Ayame го посича с едно от остриетата в тила, след което го довършва с "дъга" назад. Отдясно нинджата се мята на раменете на противника, събаря го на земята, повдига му главата и му прерязва гърлото с единия от мечовете, след което пъргаво се претъркулва назад и застава в гард. Красота! Отпред Ayame се стрелва към врага и му порва корема с двата меча. Когато засилиш Ayame и скочиш върху раменете на противника, тя му захваща врата с глезените си, гмурва се назад и го поваля на врата му, който, естествено, се чупи при падането. Докато злодеят още виси на врата си във въздуха, нинджата се претъркулва назад. Поредното SK се извършва когато се намирате на склон, под наклон спрямо потенциалния труп. Ayame се хвърля на раменете му и с едно рязко движение на бедрата си му обръща физиономията на 180 градуса, при което вратът на врага звучно се троши. Докато противникът се чуди как така вижда гърба си, Ayame ефектно отскача назад.

Не, няма да разкривам stealth kills овете, на които е способен Tesshu, защото наемникът е скрит герой, а аз не искам предварително да ви развалям кефа. Само ще ви кажа, че ако мислите смъртоносните похвати на Rikimaru и Ayame за прекалено брутални, по добре не играйте с този обаятелен чаровник! Последен tip преди да се разделим: бутонът за атака е pres sure sensitive при извършването на SK. Това ще рече, че ако го натиснете силно при пробването на SK, вероятността да обезглавите противника многократно се увеличава.

Боян Боянов

Вашият
морски приятел!
BRAVO
RADIO
www.radiobravo.com
MARIO DESIGN

Дизайнер: Анастасия Петрова, Фотограф: Любомир Сергеев
Модел: Кристалина Славова - MOIRA model management

Магазини за игри и аксесоари КОМПЮТЪРЕН СВЯТ
www.bgStore.com